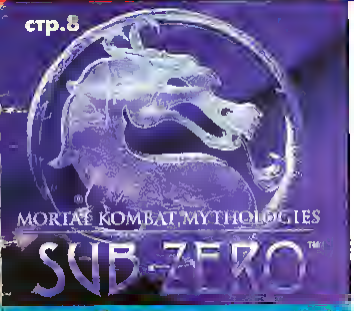
ВОЕВИКИ-ФАНТАСТИКА-ПРИКЛЮЧЕНИЯ В ИГРАХ

36

ВЕЛИКИЙ ДРАКОН

стр.8



ИГРАЛ ЛИ МАЙКЛ ДЖОРДАН В БЕЙСБОЛ?

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ВЕРСИЯ «ВЕЛИКОГО ДРАКОНА»

Final FANTASY VII

RESIDENT EVIL 2 (ДЕМО-ВЕРСИЯ)

WAR GODS — СУПЕР-УДАРЫ

ОБЗОР АВТО И МОТОГОНОК

FORMULA 1

Championship Edition

ИТОГИ КОНКУРСА

ПОБЕДИТЕЛИ ШЕСТОГО

Номинация «ЛУЧШЕЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ»

ПЕРВОЕ МЕСТО

(ПРИЗ — 32-битная ПРИСТАВКА SONY PLAYSTATION С АНАЛОГО-ЦИФРОВЫМ РУЛЕМ И ЛАЗЕРНЫМ ДИСКОМ)

V.I.P. (г.Воскресенск, Московская обл.)

за описания игр
Max Warrior (“Великий Дракон” №31),
Dead Fox (№33 и №34), Dracula (№35)

ВТОРОЕ МЕСТО

(ПРИЗ — КОМПЛЕКТ ДУЭЛЬНЫХ ПИСТОЛЕТОВ 16 BIT VIDEO GUN И КАРТРИДЖ ДЛЯ SEGA)

АНТОН1 (г.Москва)

за описание игры Pocahontas (“Великий Дракон” №36)

ТРЕТЬЕ МЕСТО

(ПРИЗ — СВЕТОВОЙ ПИСТОЛЕТ GUN FIGHTER И КАРТРИДЖ ДЛЯ SEGA)

SECTOR

(г.Тольятти, Самарская обл.)

за материалы, использованные при описании игр Syndicate и Саппоп Fodder в приложении “Крутой Геймер”.

ПРИЗЫ ПРЕДОСТАВЛЕНЫ ФИРМАМИ КАМОТО, СИМБА’С И ПАДиС

Каждый призёр конкурса получит в подарок Тамагочи от фирмы СИМБА’С

greatdragon.ru

КОНКУРСА ЧИТАТЕЛЕЙ

Номинация «СЕКРЕТЫ»

(ПРИЗ — 32-битная ПРИСТАВКА SONY PLAYSTATION С АНАЛОГО-ЦИФРОВЫМ РУЛЕМ И ЛАЗЕРНЫМ ДИСКОМ)

MASTERS GROUP

(г.Каменногорск, Выборгский р-н, Ленинградская обл.)

за 25 секретов, присланных в редакцию и опубликованных в "Великом Драконе" №№28-36

Номинация «КОМИКС» и «ЛУЧШИЙ РИСУНОК»

(ПРИЗ — ПРИСТАВКА MEGADRIVE 2 С ДВУМЯ КАРТРИДЖАМИ)

ДМИТРИЙ РАЗМАХОВ

(г.Киров)

за комикс "Откуда пошел род Мотаро" ("Великий Дракон"№34), постеры (№31 и №32), рисунки (№31, №33, №34, №35)

Номинация «ЛУЧШИЙ СЮЖЕТ»

(ПРИЗ — ДИСТАНЦИОННЫЙ ДЖОЙСТИК И КАРТРИДЖ ДЛЯ SEGA)

VIDEO-HOOLIGAN и ПЧЕЛКА МАЙЯ

(г.Санкт-Петербург)

за сюжет Dancing ("Великий Дракон" №35)

ВНИМАНИЮ УЧАСТНИКОВ КОНКУРСА!

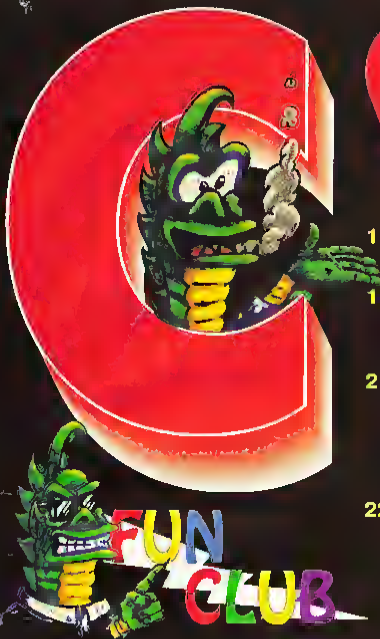
РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА D (ВЕЛИКИЙ ДРАКОН) ПОЗДРАВЛЯЕТ ПОБЕДИТЕЛЕЙ И СООБЩАЕТ, ЧТО КОНКУРС ПРОДОЛЖАЕТСЯ!

Условия конкурса, опубликованные в журнале **"Великий Дракон"** №31, остаются прежними. **Этот номер журнала, а также новые и ранее вышедшие журналы, вы можете приобрести ПО САМЫМ НИЗКИМ ЦЕНАМ в фирменном магазине издательства АСТ по адресу: *г.Москва, ул.Каретный ряд, д.5*** *(метро Маяковская, Пушкинская, Цветной бульвар)* или непосредственно в редакции.

Наши иногородние читатели могут заказать любые (кроме №22 и №25) выпуски "Великого Дракона" по почте, написав нам по адресу: ***117454, г.Москва, а/я 21*** или позвонив по тел. ***209-93-47.***

greatdragon.ru

СОДЕРЖАНИЕ



4 Приколы геймеров

4 Тест "Завернутый ли ты геймер?"

5 Страна Комбатия — новости

6 Файтинг-новости (приставки PlayStation, Saturn, Neo-Geo 64)

7 Наш выбор в Internet

47 Хит-парады

Sony PlayStation

8 MK Mythologies: Sub-Zero
Неожиданная часть в серии "Mortal Kombat": похождения Саб-Зиро выполнены в классическом стиле приключенческих игр!

11 Arc the Lad 2
218 персонажей, а сколько оружия — не счесть!

12 "Какой геймер не любит быстрой езды"
Почти полная антология авто- и мотосимуляторов (21 игра), появившихся за последний год.

16 War Gods — супер-удары
Боги войны в действии.

18 Formula 1 Championship Edition
Блеск, но где же Вильнев?!

21 Sa•Ga Frontier
Игра, которая три месяца подряд занимала первую строчку почти во всех японских хит-парадах.

22 Обзор НОВЫХ ИГР УЖАСОВ или МОНСТРАМ ТОЖЕ НАДО ЕСТЬ!!!
На повестке дня — "Nightmare Creatures" от Kalisto Entertainment, "Activision Spawn" от SCEA и "Resident Evil 2" от Capcom, которые уже на подходе к российским прилавкам и которые мы молодым людям, не достигшим 16-летнего возраста, настоятельно не рекомендуем.

24 Final Fantasy VII
"Я познал эту игру на 99% и с каждым новым процентом влюблялся в нее все больше и больше. Чего искренне и вам желаю!" — Lord Hanta

28 Анонсы
Ray Storm, Front Mission 2, Marvel Super Heroes, Street Fighter Collection, PaRappa The Rapper, G Police, MDK, Ogre Battle

80 Resident Evil 2 (Демо-версия)
Вместе с "RE: Director's Cut" в столице появился и демо-диск "Resident Evil 2", представляющий "пять процентов от полной игры".

16 бит. Мегадрайв™

31 Snake Rattle'n'Roll
Змеям нужен флаг, и рано или поздно они его получат!..

34 The Hook
Собрав отчаянных головорезов, пират Джез Крюк вступает в новую схватку с Питером Пэном.

36 Hurricanes
Если эта игра и связана с футболом, то только мячом. Да и тот используется в качестве оружия.

40 Pocahontas
Сегодня у нас в гостях Мисс Америка 1492, победительница конкурса "А ну-ка, Индейские Девушки" — госпожа Покахонтас!

16 бит. Супер Нинтендо™

44 Brett Hull Hockey'95
Покатаемся по площадке из материала наших сердец с тяжелой клюшкой наперевес, и горе задохликам, вставшим у нас на пути!..

SNES, МУЛЬТФИЛЬМ, PSX

51 Играл ли Майкл Джордан в бейсбол? Фантастическая версия «Великого Дракона»

52 MICHAEL JORDAN: Chaos in the Windy City (SNES)

59 Space Jam — мультфильм

62 Space Jam — игра (PSX)

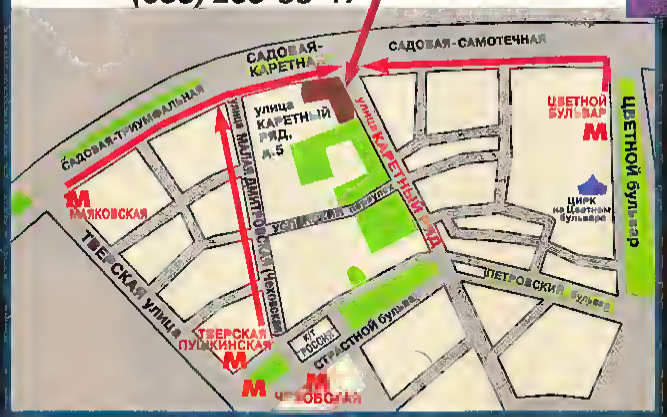
64 Картинная галерея

НАПОМИНАЕМ ВСЕМ УЧАСТНИКАМ КОНКУРСОВ АДРЕС ДЛЯ ПИСЕМ: 117454 МОСКВА А/Я 21

Великий Дракон — почтой! Без предварительной оплаты!
Цена, включая стоимость пересылки, 17 тыс. рублей за номер
Оплата по получении журнала на почте Высылаем по почте номера с 21 по 35 (кроме 22 и 25)
Заказы направляйте по адресу: 117454, Москва, а/я 21 (лучше – на открытке)
На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой". Не забудьте указать почтовый индекс и фамилию, имя, отчество получателя. Заказ можно сделать по тел. (095) 209-93-47

ЖУРНАЛ "D" (Великий Дракон) по ценам издательства в магазине по адресу:
Москва, улица КАРЕТНЫЙ РЯД, д.5
Продажа в розницу и мелким оптом.
Телефон для оптовых покупателей:
(095) 209-93-47

книжный магазин издательства «АСТ»



Также журналы "D" (Великий Дракон) вы можете приобрести по адресу
Москва, Издательство АСТ, ***Звёздный бульвар, 21,***
магазин на 1™ этаже *или* ***6 этаж, комната 7***
и в фирменных магазинах издательства АСТ в Москве:
ул. Арбат, 12 ***ул. Татарская, 14***

ВНИМАНИЮ УЧАСТНИКОВ КОНКУРСА НА ЛУЧШИЙ СЮЖЕТ (СЦЕНАРИЙ) «ИГРЫ ПО ОСНОВАМ БЕЗОПАСНОСТИ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

ПРИ ОБЪЯВЛЕНИИ КОНКУРСА В УЧЕБНИКАХ ПО «ОБЖ» ДЛЯ 10 КЛАССА (стр.383) И 11 КЛАССА (стр 319) ДОПУЩЕНА ОШИБКА В АДРЕСЕ, ПО КОТОРОМУ СЛЕДУЕТ НАПРАВЛЯТЬ СЮЖЕТЫ (СЦЕНАРИИ). НО В РАЗМЕРЕ ПРИЗОВОГО ФОНДА (5 МИЛЛИОНОВ РУБ) ОШИБКИ НЕТ! А ПОТОМУ ПИШИТЕ НА НАШ ПРЕЖНИЙ АДРЕС: 117454 МОСКВА А/Я 21 НА КОНВЕРТЕ НАДПИШИТЕ: «КОНКУРС «ЛУЧШАЯ ИГРА».

Справки по тел. 209-93-47

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА "ВЕЛИКИЙ ДРАКОН"

8 БИТ

66 Alien Syndrome
Наш старый знакомый Лев под Вязом задался целью узнать, насколько похожи книга и игра, сделанная по ней. В этом ему "помогают" "Чужие".

72 The Lion King
На сей раз в путешествие за королевской короной отправились львенок Симба, D.Oragon и Вова Федоров из Кунгура.

76 Магазин по продаже видеоигр по почте
Объявляется конкурс на лучшее название магазина

ФОНТАН ФАНТАЗИЙ

78 ШВАБРА ВАМ В РУКИ или приключения домохозяйки
Безумная домохозяйка, как известно, страшнее разъяренного тигра.

КОМИКС

82 Уличный боец. Начало легенды
"Их звали Рю и Кен..."

НЕТ ПРОБЛЕМ

87 Конкурс «1 секрет – 1 картридж» завершен.

93 Non Stop! Играем без перерыва!
Игры, опубликованные в 33-35 выпусках журнала.

95 Кроссворд повышенной сложности. Автор: Alien 3, г.Таллин, Эстония

ЗОЛОТОЙ УГОЛОК

95 Ваша реклама заглянет во все уголки страны!

ПРИКОЛЫ ГЕЙМЕРОВ

Mortal Kombat Trilogy — единственный случай, когда 1+2+3+4=5.
Wrestlemania — сила есть, ума не надо.
Krazy Ivan — сказка про Иванушку-дурачка.
Quack Shot — жили у бабуси рэкетиры-гуси.

Alien 3, г.Таллин, Эстония

Comix Zone — дорисовался мужик!
Street Fighter vs X-men — герои всех игр! Объединяйтесь!

Константин Молчанов, г.Днепропетровск, Украина

MiG-29 — мама, я летчика люблю!
Tom & Jerry — собакв за кошкой, кошка за мышкой, а мышке за кем?

Александр Чижов, г.Бологое, Тверская обл.

Super Punch-Out — "и думал боксер, мне челюсть кроша: "И жить хорошо, и жизнь хороша".
Chess Master — "помню — всех главнее королева: ходит взад-вперед и вправо-влево".
WWF Wrestlemania — греко-римская борьба по-американски.
Rambo III — нет повести печальнее на свете, чем повесть о мужике в бронежилете.
Sim City — перестройка неизбежна.
F-Zero — ну, что, полетаем, смертнички?
Theme Park — парк культуры и отдыха в электронном масштабе.
Road Rash — любишь кататься — люби и катайся!

Юрий Полуэктов, г.Железнодорожный, Московская обл.

Boogerman — хорошо быть кискою, хорошо собакою... и Бугерменом хорошо!

Олег Лобанов, г.Климовск

Primal Rage — каждой твари по харе.
Micromachines — без лупы не играть.

Zorro, г.Норильск

Twisted Metal — куда смотрит ГАИ?
Mickey Mania — это не диагноз, это стиль жизни.

Ильяс Садыков, п.Правдинский, Пушкинский р-н, Московская обл.

FUN CLUB

ТЕСТ

Завернутый ли ты геймер?

(Автор — The Destroyer, г.Астрахань)

1. В какие игры ты играешь?
а) все равно (5 очков)
б) побольше бы стрельбы и тумаков (4 очка)
в) предпочитаю стратегические (3 очка)

2. Когда ты идешь по улице, то ты:
а) подозрительно оглядываешь каждого встречного и проверяешь, не спрятался ли за углом монстр (5 очков)
б) никого не боишься, но предпочитаешь идти в компании (4 очка)
в) идешь, как идется (3 балла)

3. Когда ты спишь, часто ли тебе слышится голос, призывающий спасти человечество?
а) почти каждую ночь (4 очка)
б) практически никогда (1 очко)
в) бывает, но я к ним привык (5 очков)

4. Какой сейчас год?
а) 1997-й (1 очко)
б) точно не знаю, но слышал, что 2010-й (5 очков)
в) а мне плевать (3 очка)

5. Разговариваешь ли ты сам с собой?
а) нет (1 очко)
б) иногда замечаю такое (4 очка)
в) с собой никогда, вот со злыми духами, грибами и принцессами .. (5 очков)

6. Когда ты переходишь дорогу, то ты:
а) идешь напролом — жизней-то много! (5 очков)
б) соблюдаешь правила дорожного движения, а то напорешься на гаишника, придется этап (переход) с начала начинать (3 очка)
в) переходишь, как и все (1 очко)

7. Важна ли для тебя игра?
а) пока всю не пройду, ни чем другим заниматься не могу (5 очков)
б) как надоест, так и бросаю (2 очка)
в) плохо, когда нет паролей — нужно много возиться, чтобы заставки увидеть (1 очко)

ИТОГИ

30 очков и выше. Ой, брателло! Спешу сообщить, что ты окончательно свихнувшийся геймер! Если когда-нибудь надумаешь бросить игру, даже не пытайся — не выйдет!

15-29 очков. Пока с мозгами у тебя порядок. Пока.

14 и меньше очков. Друг! Брось дурью маяться! Геймера из тебя не выйдет, попробуй стать скрипачом.

greatdragon.ru

Джонни Кейдж, покойся с миром!

Основная хорошая новость заключается в том, что премьера фильма "Mortal Kombat: Annihilation" успешно прошла 21-го ноября в Америке. Не очень хорошая новость — на момент сдачи этого номера журнала в печать (конец ноября), фильм в Москве не появился. Я естественно, имею в виду не "лицензионный" вариант, который мы увидим, если повезет, где-то в 1998 году, а "тряпичную" пиратскую копию. Соответственно, и на этот раз я ограничусь лишь перечислением ставших известными мне фактов, а подробный рассказ о фильме придется отложить, по крайней мере до следующего номера.

Из актеров, игравших в первой части, остались только двое: Робин Шоу (Лю Канг), Талиса Сото (Китана), Кит Кук (экс-Рептилия; тут он играет Саб-Зиро). Все остальные актеры — новые. Вкратце сюжет заключается в следующем: Императору Шао Кану (Брайан Томпсон) наконец-то удается построить портал необходимой мощности, и он начинает вторжение на Землю. Монахи монастыря Шао Линь и последователи учения Белого Лотоса не в силах сдержать орды захватчиков, направляемые главным военачальником Кана, кентавром Мотаро. Райден (Джеймс Ремар) вновь собирает защитников планеты, но на этот раз не для того, чтобы сражаться на турнире, а с целью уничтожения Императора и его слуг в настоящей смертельной битве! А в это время от долгого сна пробуждается королева Синдел... Ну что же, такая история вполне вписывается в общую комбатовскую "мифологию", и немудрено, ведь в написании сценария активное участие принимал Джон Тобиас. Каждый из более чем сотни спецэффектов, созданных для картины, смотрится восхитительно, а сцена боя Скорпиона и Саб-Зиро запомнится вам надолго, особенно момент, когда скорпионовский Гарпун вдребезги разбивает Ледяного Двойника! Мотаро выглядит и ведет себя намного реалистичнее, чем Горо в прошлом фильме — для моделирования его движений использовали "motion capture" человека-лошади и ящерицы! Заранее предупреждаю особо впечатлительных поклонниц Джонни Кейджа (Билли Зейн) "самая яркая звезда Голливуда" погибает в одной из первых сцен фильма, пытаясь спасти друзей... вакантное место главного шута занимает майор Джексон Бриггс (Линн "Ред" Вильямс). Зато комбатисты, млевшие при виде Fatality в первой части, не будут разочарованы — в "MK: Annihilation" добиваний намного больше, есть даже несколько Animality. Найт-вульфа, Лю Канга и... а это секрет!

Саундтрек фильма, также ужасающий на Западе, является собой смесь самых разных жанров, от фанка (George Clinton) и техно (Chemical Brothers) до металла (Megadeth). Отсутствие в списке так и просящихся сюда Prodigy стало для меня большой загадкой.

Знакомьтесь — Рейко!

За всей этой суетой с "MK: Annihilation" легко забыть о другом событии, намного сильнее касающемся игрового мира: вышла вторая версия аркадного MK4, "Revision 2".

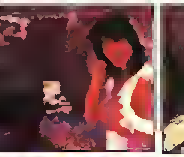
Во-первых, в нее добавлены три новых героя. Правда, двое из них не такие уж и новички: это Джакс и Кейдж. Третий, Рейко (Reiko), является "левой рукой" бога Шиннока (его "правая рука" — колдун Куан Чи, помните?) и командиром отряда убийц, в который входят Киа, Сарина и Джаттака из "MK Mythologies".

Во-вторых, эта версия полностью укомплектована начальными и конечными заставками для всех персонажей, сделанными не в виде "генерированных" мультиков, как сообщалось ранее, а выполненных в полигонной графике, как заставки в Soul Edge/Soul Blade. В большинстве своем они прикольные, довольно глупые (Кейджа закидывают тухлыми яйцами на церемонии вручения "Оскаров") и дают совсем немного пищи для размышлений. Но это все же лучше, чем ничего.

В-третьих, наконец-то запрограммированы все Fatality и некоторые из них уже найдены (см. картинки). Замечены также некоторые "косметические" изменения на экране выбора бойца: сменился портрет Куан Чи, а у Саб-Зиро на лице появился шрам (значит, в игре действует Саб из MK3, вновь одевший маску). Похоже, что "2" — финальная версия игры, и именно ее будут использовать как прототип для трансляций MK4 на домашние приставки (выход версий для PSX и N64 назначен на весну; чуть позже появится версия для PC. На Saturn MK4 не выйдет). Возможно, обладателям PlayStation долгое ожидание скрасит небольшая видеодемонстрация MK4, которой комплектуются все диски "MK Mythologies: Sub-Zero".

У меня все. Напоследок хочется показать вам несколько кадров из мультсериала "Mortal Kombat: Defenders of the Realm", который крутят сейчас по многим американским телеканалам. Надеюсь, что в конце концов какая-нибудь из наших видеоконтор выпустит его на "лицензионных" кассетах, как это было с мультиком "MK: The Journey Begins". До скорого, все смотрите "Annihilation"!

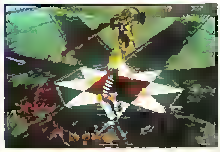
Агент Купер



FIGHT!!

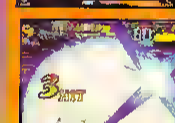
Вот (неполный) список боев в фильме. Подчеркнуты имена победителей.

Шао Кан	vs	Джонни Кейдж
Скорпион	vs	Саб-Зиро
Сайрекс	vs	Соня
Ермак	vs	Соня
Джакс	vs	Нуб Сэйбот
Джейд	vs	Лю Канг
Соня	vs	Милена
Смоук	vs	Саб-Зиро
Синдел	vs	Китана
Мотаро	vs	Джакс
Райден	vs	Шао Кан
Лю Канг	vs	Шао Кан



ФАЙТИНГ-НОВОСТИ

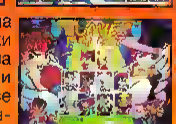
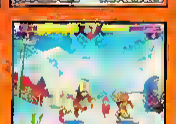
(игровые автоматы, приставки PlayStation, Saturn, Neo-Geo 64)



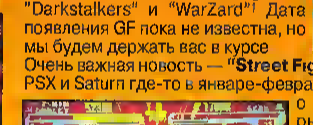
Целая туча файтингов должна появиться в скором времени на PlayStation! Гении из Capcom сейчас вовсю трудятся над продолжением игры **"X-men vs Street Fighter"** — **"Marvel Super Heroes vs Street Fighter"**, где Человек-паук и Халк плечом к плечу сражаются с Рю и Чан Ли! По сравнению с предыдущей игрой, экран выбора героя обогатился портретами Сакуры, Дэна и Далсима — всего там теперь 17 человек. Появилась интересная возможность выбирать двух героев, менять их в любой момент поединка и даже выполнять комбинированные суперудары. **"MS vs SF"** должна появиться в январе.

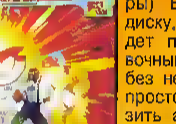
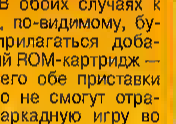
Другой капкомовский боевик, который наверняка полюбится обладателям PSX — **"Darkstalkers: Jedah's Damnation"**, третья часть известной серии файтингов, где главным действующим лицом является разнообразная нечисть: вампиры, оборотни, инкубы и прочие гомункулы. Вопрос только в том, сможет ли Capcom перенести на домашнюю приставку весь объем аркадной анимации, из-за которой игра так популярна (пример "Marvel Super Heroes" показал, какая это трудная задача). Мы узнаем это в декабре.

Продолжая моду на "детские" драки (вспомним Virtua Fighter Kids" и "Nitoshinden"), все тот же неугомонный Capcom готовит милую игрушку **"Gem Fighter"**. Как видно из картинок, она преследует цель узнать, что будет, если в яслях устроят бунт младенчики из "Street Fighter", "Darkstalkers" и "WarZard"! Дата появления GF пока не известна, но мы будем держать вас в курсе.

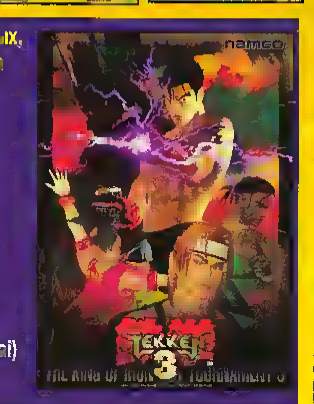



Очень важная новость — **"Street Fighter III"** дебютирует на PSX и Saturn где-то в январе-феврале 1998 года (речь идет о японских версиях игры). В обоих случаях к диску, по-видимому, будет прилагаться добавочный ROM-картридж — без него обе приставки просто не смогут отразить аркадную игру во всех ее деталях (неужели достигнута граница возможностей 32-биток?



Кроме вышеупомянутых, в ближайшее время на PlayStation выходят следующие файтинги:
Tekken 3 (Namco)
Dead or Alive (Tecmo)
ClayFighter Extreme (Interplay)
Beast Wars (Hasbro Interactive)
X-Men: Children of the Atom (Acclaim)
Dragon Ball Z GT (Bandai)
Vs (T*HQ)

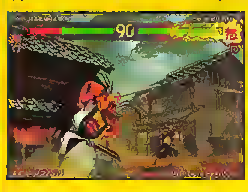


greatdrawing.ru

Ведь "Vigtua Fighter 3" на Saturn вообще перевести не удалось) А в аркадах уже появился апгрейд SFIII — **"Second Impact"**, с двумя новыми героями: синим двойником последнего босса по имени Уринал и Хьюго из "Final Fight"

Не отстает от признанного лидера индустрии видео-единоборств и другой гигант — компания SNK. На наш суд они собираются представить **"King of Fighters 97"**! Пока мало что известно об этой игре, кроме того, что появилась новая команда и два новых режима боя Advanced и Extra (мы сами теряемся в догадках, что бы это значило). Принимая во внимание знаменитую скорость перевода SNK-шных игр с автомата на приставки, можно смело заявить, что "KoF 97" появится не раньше следующей весны. А пока SNK выпустила на сеговском Сатурне **"Samurai Spirits 4"**, способную заткнуть, по сообщениям очевидцев, за пояс все предыдущие игры серии!

Когда этот журнал уже поступит в продажу, в Москве наверняка объявится и **"Masters of Teras Kasi"** от LucasArts. Подробно об этом файтинге, происходящем во вселенной "Звездных войн", вы можете прочесть в 34 номере нашего журнала, добавлю лишь, что в игру введен новый открытый боец, Тусканский рейдер по имени Хоар, плюс скрытые бойцы и несколько новых декораций (планеты Дагоба, Хот). И на прощание мы просто не могли не показать вам картинки из **"Samurai Spirits 64"**, которую SNK разрабатывает для своей новой машины, Neo-Geo 64. Вот это мощь!



Агент Купер

НАШ ВЫБОР В INTERNET

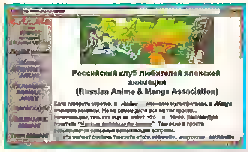
Настоятельно рекомендуем нашим читателям хоть разок окунуться в киберпространство. Если у вас дома нет компьютера, то у папы (мамы, ближних и дальних родственников, знакомых) на работе наверняка найдется машина, подключенная к Internet. А уж в Сети геймеру есть на что посмотреть, куда заглянуть, чему удивиться. Но также легко тут и заблудиться, потеряться среди сотен тысяч страничек и сайтов... В этом номере "Великого D" вы познакомитесь с адресами нескольких сайтов, заглянув на которые, наверняка найдете для себя много нового, интересного и полезного.

www.gamefan.com

Online-страничка знаменитого американского игрового журнала GameFan. На ней можно найти последние игровые новости, свежую информацию о новинках (в том числе, японских), интервью с создателями игр, секреты и подробные решения. Еженедельно устраиваются опросы посетителей на актуальные темы, составляются хит-парады, проводятся конкурсы.

www.fighters.simplenet.com/mk

На мой искушенный взгляд, лучшая из неофициальных страничек по Mortal Kombat. Поклонники серии обнаружат здесь все, что душе угодно, и даже больше. Бойцы, удары, секреты, концовки, музыка, читательские анекдоты и даже серьезные рассказы на тему МК — наверняка, тут есть все. Даже Эд Бун (www.mcs.net/~edboon) пару раз в неделю наведывается сюда и оставляет в гостевой книге исключительно хвалебные записи!



www.aha.ru/~laputa

По этому адресу вы найдете интереснейшую (и единственную в своем роде!) русскую страничку, посвященную аниме и манде. На ней московский клуб R.An.Ma. размещает всевозможные материалы, касающиеся японской анимации: от истории жанра и рекомендаций начинающим художникам манги до философских "рассуждений на тему" и "анимешного" шмара. Кстати, членом клуба может стать каждый желающий.

www.babylon5.aha.ru

Просто не могу не сказать о российском фан-клубе "Вавилон 5". Это что-то! Тут лежат сценарии серий, пространные интервью с актерами, видеофрагменты пока не демонстрировавшихся у нас серий, секреты создания спецэффектов и многое-многое другое. Если хотите узнать, как делался грим Г'Кара и какова роль Теней в истории человечества, загляните сюда! Члены клуба регулярно получают электронную газету "Русское Зеркало".

А вот еще несколько хороших сайтов:

www.capcom.com — **если вы фанат Street Fighter и Resident Evil, то покажи туда, куда надо (официальный сайт Capcom)**

www.stuart.iit.edu/students/adamadr/images — **обширная галерея, посвященная героям Fatal Fury и DarkStalkers**

www.pepsi.com — **если хотите проявить горлышко, загляните сюда, заодно поучаствуйте в конкурсе MK Mythologies: Sub Zero, устроенном Pepsi и Midway**

http://hh.demos.su/romka — **приятная галерейка некоего Романа Ерешина; здесь есть красивые картинки, не попавшие в известный журнал**

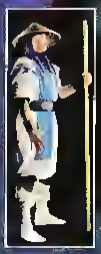
www.fbi.gov — **сайт ФБР. Список десяти самых опасных преступников. Круто.**

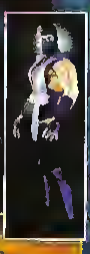
Буду очень рад узнать ваше мнение о написанном выше: нужна ли вам Internet-рубрика, полезна ли она для вас, хотите ли вы, чтобы она стала регулярной, или считаете, что это просто бессмысленная трата бумаги? Пишите — ведь журнал мы делаем вместе!

Агент Купер

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

SUB-ZERO

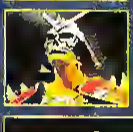


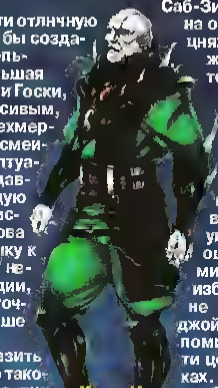


Ultimate MK3 и, в большей степени, Mortal Kombat Trilogy стали играми, до предела накапившими отношения между Эдом Буном и Джоном Тобиасом, с одной стороны, и поклонниками серии MK — с другой. Если разобраться, то в "Трилогии" вообще не было ни одного нового игрока, ни одной новой декорации и ни одного свежего супердара (это через два года после выхода MK3)! Хотя кому-то и нравилось поигрывать десятком одинаковых персонажей в разноцветной одежде, большинство геймеров чувствовали себя, мягко говоря, обманутыми.

Наметился застой, который мог бы привести отличную игровую серию к бесславному концу, если бы создатели MK вовремя не предприняли решительных действий. Во-первых, Эд Бун и большая часть старой команды — Дэйв Мичикич, Тони Госки, Стив Беран — покинули серию очень красивым, играбельным и современным (читай — трехмерным) MK4. Во-вторых, Джон Тобиас, бессменный идеолог и главный художник-концептуалист всех "Комбатов", осуществил свою давнюю мечту — сделать игру, приподнимающую завесу тайны над некоторыми моментами истории MK, причем игру — не файтинг! Такова Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero. Музыку к ней (как и к MK4) написал Дэн Форден. Его незамысловатые, но запоминающиеся мелодии, где используются народные восточные инструменты, как нельзя лучше подходят к теме MK.

Если в нескольких словах выразить впечатление от новой игры, то оно такое: чисто "комбатовский" стиль, отличный сюжет, традиционно хорошая музыка, очень простенькая по нынешним временам графика и весьма посредственное управление. Объяснюсь. Графика, конечно, шаг вперед по сравнению с предыдущими частями серии (работавшими на "движке" 91-го года), но рядом с приключенческими игрушками для PSX, такими, как Spider и Pandemonium!, кажется слишком аскетичной. К тому же в упомянутых "бродилках" все герои состоят из полигонов, а тут опять реализована явно устаревшая технология оцифровки изображения актеров. "Плоский" оцифрованный Саб-Зиро очень странно смотрится на объемных полигонных декорациях. Что до gameplay, то тут тоже не все в порядке. Дело в том, что классическое "комбатовское" управление очень плохо работает в платформенной игре. Примером этому был Batman Forever для MD и SNES, здесь ситуация примерно такая же. К такому управлению надо привыкать, привыкать долго и упорно, мирясь с постоянными ошибками: падениями и глупыми смертями, которых трудно избежать. Я привык. Но кто-то не сможет, в сердцах бросив джойстик где-то на втором, ошеломительно сложном этапе, почти целиком основанном на прыжках. Интересно, что тут создатели как бы стали заложниками своей собственной игры: можно было отвести под прыжок отдельную кнопку, но тогда это был бы уже не MK!





Куан Чи

Ну, полно, не будем о грустном, благо в игре много хорошего. Особенно мне понравились замораживающие приемы Саба, выполняемые точь-в-точь как в фильме! Мало того, у нашего героя появились совершенно новые атаки, разработанные специально для Mythologies.

Тобиас придумал просто классный сюжет, умудрившись завязать его с историей MK4 и содержанием второго фильма! Все вертится вокруг попытки падшего бога Шиннока завладеть древним амулетом, позволяющим ему попасть из Не-мира на Землю и начать войну за планету с ее хранителем, Райденом. Коварный план Шиннока помогает осуществить странствующий колдун Куан Чи. Но вот беда, кудесник сам не может украсть амулет и прибегает к услугам наемного воина клана Лин Куэй, Саб-Зиро. Такова завязка, и вам предлагается принять непосредственное участие в начинающихся приключениях.

Шиннок

ПРОСТЫЕ УДАРЫ (по умолчанию) и функции джойстика:

Высокий удар рукой (ВР) ■
Низкий удар рукой (НР): ✖
Высокий удар ногой (ВН) ▲
Низкий удар ногой (НН): ●
Подсечка: НАЗАД+НН
Удар ногой с разворота: НАЗАД+ВН
Апперкот: ВНИЗ+ВР
Бросок: ВПЕРЕД+НР (в упор к врагу)
Блок (БЛ): R1
Бег (БГ): R2
Действие: L1
Поворот на месте: L2
Инвентарь: Select
Пауза: Start

greatdragon.ru

СУПЕРУДАРЫ В ИГРЕ:

Примечание: новые суперудары вы будете разучивать по мере накопления очков experience

1. **Бросок льда вперед:** ↓, → +HP
2. **Подкат:** ← +БЛ+НР+НН
3. **Бросок льда в выбранном направлении:** ↓, ← +НН ("лужа") или ↓, → +ВР
4. **Заморозка в воздухе:** ↓, → + НР (в прыжке)
5. **Ледяной двойник:** ↓, ←, НР (можно и в воздухе)
6. **Разбивание замерзшего врага:** 2 раза проведите простую заморозку, потом апперкот или удар ногой с разворота
7. **Супер-подкат:** ← +БЛ+ВР+НР
8. **Заморозка при прикосновении:** →, ↓, → +ВР
9. **Полярный взрыв:** →, ←, ←, ВР

ОПИСАНИЕ ПРЕДМЕТОВ, ИСПОЛЬЗУЕМЫХ ГЕРОЕМ:

флакон с травяным настоем (herbal healer) — восполняет часть жизни;

целебное снадобье (potion) — смешанное с настоем восполняет всю жизнь;

"формула" (formula) — атаки врагов отнимают меньше энергии;

"глаз невидимости" (eye of invisibility) — враги временно вас не замечают;

"щит" (shield) — временная неуязвимость;

"урна силы" (urn of strength) — увеличивает мощь ваших атак;

"урна выносливости" (urn of vitality) — восполняет жизнь целиком;

"таблички истины" (tablets of truth) - подсказки, только на уровне "Easy";

ключи (keys) - они и в Африке ключи.

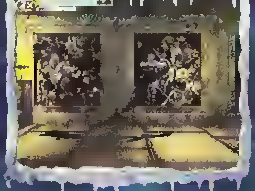
Миссия 1 — Храм Шаолинь

Саб получает от начальства Лин Куэй задание выкрасть из храмв священную карту Элементов.

Первым, кого вы увидите, влетев в храм через окно, будет Скорлион, который скажет, что карты вам не видать как своих ушей, радостно захохочет и убежит. Отправляйтесь за ним. Пройдя через дверь, вы окажетесь в комнате с двумя монахами. Убейте их, используя комбо, чтобы наколить ехрепелсе. Двигайтесь вправо, в коридоре вы найдете флакончик целебного растительного настоя (herbal healer), выполняющего в игре функцию основного восполнителя жизни. В следующем коридоре постарайтесь не лопасть лод две олускающиеся колонны (сделайте лодсечку (←+НН), колонна рухнет, начнет лодниматься, тогда изо всех сип бегите вперед). Снова комнвта и два монаха, лравда, теперь с оружием. Подберите еще один целебный флакон и выйдите на балкончик. Тут осторожно станьте на самый край ларалета и лрыгайте вниз (но не далеко влеред!). Саб слружинит на навесе и целехоньким лриземлится нв землю. Слрава лежит флакон.

К этому времени вы уже навернвка сможете кидать лед. Испробуйте это свое умение нв парочке монахов. Пройдя влево, вы окажетесь в комнате с уже знакомыми ладающими колоннами, но теперь ситуация оспожнится лрисутствием монаха. Расправьтесь с ним, звморозив и толкнув его лод колонну (но смотрнте, чтобы он с вами того же не сделал). В зале возьмнте флакон, но не взбирайтесь ло веревке, а пройдите влево, лобедите еще одного лысого врага н отрывайте дверь.

Это н есть помещение, где хранится карта Элементов, но вас уже ждет Скорпион. После недолгой и несодержательной бсседы побейте ниндая, используя заморозку и комбо; навернвка в этом бою Саб выучит подкат. Когда голос скажет: "Finsh him", станьте на расстоянии подсечки и наберите →, ↓, →, ВР (это Fatality из первой части). Когда со Скорлом будет локончено, нажмите около карты кнолку L1, она лерейдет к вам в инвентарь. Осталось только вернуться назад к висящей веревке и подняться по ней на крышу храма. Вам локажут большую заставку о том, как Саб приносит карту Элемеитов своему хозяину, ловелителю Лин Куэй, а коварный колдун Куан Чи демонстрирует всем останки незвдачливого Скорпионв и дает нашему герою новое задание.



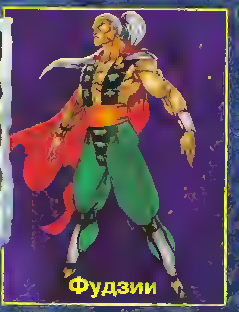
greatdragon.ru

Миссия 2 — Элемент ветра

Пароль: THWMSE

Итак, вам, вернее Куан Чи, необходимо собрать Элементы ветра, земли, воды и огня. На данном этапе (одном из самых трудных в игре) предстоит заполучить три ключа — составляющих Элемент ветра. Войдите в пещеру и разберитесь с монахом. Когда стена начнет трушиться, прыгните вправо, и поток воздуха перебросит вас на платформу. Снова прыгните и подтянитесь на следующую платформу. Убейте монаха (лучше — броском), спуститесь вниз и, дождавшись воздушной струи, переберитесь на мостцы с воротами. Пройдите по ним до следующего провала. В этом месте будьте особенно внимательны: перебернтесь на платформу, но вместо того, чтобы драться с монахом, аккуратно прыгайте на следующую, быстро берите флакон и сразу же снова прыгайте вперед — эти две платформы через нескольно секунд обрушиваются под ногами. Теперь можете немного расслабиться и взять еще один флакон с восполнителем жизни. Еще две платформы, два монаха, и check point — если погибните, начнете, как говорится, "с джинна".

Новая задача: проявляя чудеса эквилибристики, вам надо перебраться через пропасть по трем вертящимся ветрякам (тут я вам не советчик, экспериментируйте с высотой и дистанцией прыжка сами, если с первых 20-ти попыток не получится, не разбивайте со злости джойстик — это всего лишь игра, хотя и такая... такая). Еще несколько прыжков вперед (в том числе и по обрушивающейся платформе), и смело хватайтесь за канат. Можете спуститься по нему вниз, там спева лежит восполнитель, который в то же время является жизнью. Пропрыгайте по веревкам вправо, поднимитесь на воздушной струе и всю дорогу идите вперед. Возьмите первый ключ, двигайтесь вправо, пока не окажетесь на платформе с желтым кругом. Задействуйте полученный ключ (из инвентаря) и на поднявшемся вихре переноситесь вправо (не вверх, еще рано), преодолейте прыжками рушащийся мостик, спуститесь на платформу под ним и хватайте второй ключ — еще один check point. Вернитесь и взлетайте на вихре, забирайтесь на скалу и открывайте ключом дверь. Прикончите первого монаха, а второго превратите в сосульку (в отличие от файтингов, тут чем больше кого-то морозишь, тем дольше он будет оставаться в этом состоянии) и передвиньте на выключатель в полу. Со всех сил бегите в комнату справа, берите там третий ключ и быстро возвращайтесь — если монах оттает, дверь закроется, и вас сдует на огромный вентилятор!



Аккуратно спуститесь по вихрю и вернитесь к развалинам мостика. Идите вправо и убейте еще одного монаха. Переберитесь через раскачивающиеся платформы и откройте последним ключом дверь. Теперь пробегите по рушащимся платформам, их там штук шесть, одолейте еще несколько "качалок", разберитесь на мосту с парой монахов, запезайте на следующую платформу (это check point), проберитесь через ветряки, "качалку" и последнего на этом этапе монаха и на крайней правой платформе дождитесь воздушной струи, которая перенесет вас к боссу.

Это никто иной, как Фудзин — бог ветра (он, кстати, один из героев MK4). Ваш Саб наверняка уже может кидать лед вверх, активно используйте эту технику против летающего Фудзина, но не забывайте блокировать его частые атаки. Забив ветродуя, сразу же становитесь на дальний край платформы. Фудзин предпримет последнюю попытку победить вас, накастовав гигантский смерч. Как только он начнет затягивать вас, зажмите кнопку бега и держите джойстик в направлении, противоположном ветру (но смотрите, не свалитесь с платформы!). Когда небесные вихри стихнут, Саб дематериализуется, чтобы появиться под землей.

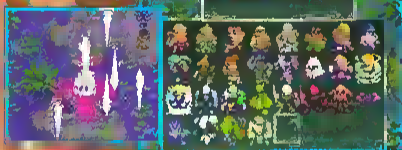
В следующем номере:

- Оставшиеся шесть миссий!
- Подробные карты!
- Новые персонажи вселенной MK!
- Как победить боссов Куан Чи и Шиннока!!
- Секретные коды!!!

ПЛЮС: как создавалась MK Mythologies!

greatdragon.ru

Когда этот материал только готовился, весь мир геймеров стал в ожидании англоязычной версии сиквела знаменитой, можно даже сказать, культовой, игрушки для SNES Final Fantasy 3. На этот раз игра перешла на самую прогрессивную, на данный момент, платформу Sony PlayStation. Все бы хорошо, но вот дата выпуска этого чуда откладывалась каждый раз. Так что геймерам приходилось только мечтать и играть в то, что есть. На рынке сейчас огромное количество игр для PSX, много, конечно, откровенной лажи, но много и очень даже приличных, в том числе и среди ролевух. Именно об одной из таких игр и пойдет сегодня речь. Есть у нее только один недостаток. Видно рок уж такой, что все время западаю я на японские игрушки. Понять что-то по сюжету не представляется возможным. Мягко говоря, странноватое. Прохождение затруднено максимально, так что многие мои друзья махнули на Arc the Lad 2 рукой и выдали свое резюме: "Игра клевая, но играть нельзя!" Что и говорить, я и сам-то сел играть в нее только потому, что играть больше не во что было. Как сел, так и не вставал несколько дней, даже чай пил с джойстиком в руках. Пусть не покажется с моей стороны хвастовством, но все-таки не так страшен японский черт, как его сами знаете что. Все их игры проходятся по одному простому принципу — поговорить со всеми, побывать везде и забить всех. В нашем случае все еще проще из-за ограниченности пространства каждого действия. Скажу честно, особой новизны и оригинальности в в AtL 2 не нашел. На мой взгляд, эта игра привлекает, во-первых, невероятной протяженностью, а во-вторых, огромным количеством заставок, которые по качеству ничем не уступают "файналовским". Еще один приятный момент — никаких полигонов. Я считаю это плюсом, потому что создатели игры мудро воспользовались поговоркой "Не умеешь — не берись". В том же "файнале" полигоны прекрасно просчитаны, любо-дорого смотреть. А возьмите батальные сцены из Wild Arms, так это же просто в дрожь бросает от такого кошмара.



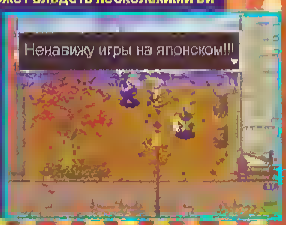
Теперь об остальной технике. Что касается графики, то она более чем приятна. Музыка не надоедает, огромное количество фраз, весьма забавно звучащих в их русской интерпретации, придают игре несколько юмористический оттенок. Корректно, никаких претензий нет.

Сама игра чем-то похожа на Vandal Hearts, но не тем, что копирует знаменитый хит, а просто похожа боевая система. И там, и там ее можно назвать Супер-Шахматы. Поясняю. Каждый персонаж имеет типично ролевые характеристики, однако двигается на строго определенное количество клеточек игрового поля. Бой идет в пошаговой системе времени. В отличие от своего знаменитого собрата, в боях AtL2 можно перепрыгивать некоторые препятствия, что весьма и весьма удобно. Плюс огромное количество оружия, которое различается по дальности, силе и волшебным эффектам, и вот бой уже начинает походить на реальный. Теперь о магии, что за ролевуха без нее. Здесь, надо сказать, один из наиболее слабых моментов во всей игре. Такая магия считалась бы пределом мечтаний для 16 бит, но не для 32-х. Хотя и этого вполне хватает, так что в общем контексте даже это неплохо смотрится. Самый противный момент — предметы. Очень уж неюзабельно.

Чем больше играю, тем больше убеждаюсь, что AtL2 — сборная солянка. Бои из WH, магия из 16 бит, а вот оружие и броня — из Suikoden'a. За всю игру я ничего не купил из этой области, да не потому, что денег нет, а потому, что броня и оружие были много лучше того, что мне предлагали. А уж если очень хочется, то и в кузницу заглянуть можно. Там тебе меч или автомат наточат/смажут, да еще весело лапнут "Good luck!" на прощание.

Сейчас я вас потрясу и обескуражу, аж целых два раза. Раз первый — вот вам перечисление всего оружия: меч, топор, катана, копье, метательные ножи, дубина, посох, автомат, моргенштерн, цепь, сцайт, мокасины, когти, кулаки, клыки, имплантанты для роботов, четки, литавры, каски и т.д. А если совсем плохо, то можно покидаться оружием мирового пролетариата — всегда имеющимся в кармане увесистым булыжником, который враги очень любят перехватывать и кидать обратно в вас. Само собой, что каждый персонаж может владеть несколькими видами оружия. Раз второй — единственный за всю историю приставочных ролевух. Всего в игре... 21! В персонажей. И больше половины из них — ваши враги. Да, да и да, замечательные японские программисты предусмотрели то, что до сего времени встречалось лишь на персоналке. У персонажа есть такой Spell, который врагов превращает в союзников, да не на один бой, а на всю игру. Просто очень весело.

Теперь время подвести некоторые итоги. Играть в Arc The Lad 2 можно и нужно, другой такой игры нет и быть не может. Стольких новшеств я нигде не встречал. Есть игры, кроме Final, и AtL 2 — пророк их!



Polymorph Sauronovich

greatdragon.ru

КАКОЙ ГЕЙМЕР НЕ ЛЮБИТ БЫСТРОЙ ЕЗДЫ

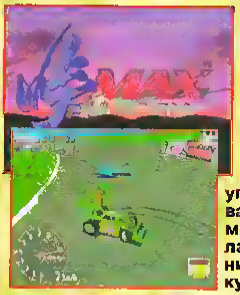
ИЛИ ПОЧТИ ПОЛНАЯ АНТОЛОГИЯ АВТО- И МОТОСИМУЛЯТОРОВ, ПОЯВИВШИХСЯ ЗА ПРОШЕДШИЙ ГОД

1997 год стал годом ярчайшего рассвета популярности Sony PlayStation, число вышедших для нее игр превысило самые оптимистичные ожидания. Даже в России этой чудесной серой коробочке постепенно завоевывает внимание продвинутых геймеров, и это правильно. Ведь имеющо PSX открыл для нас невиданные доселе высоты 32-битного качества и перенес почти все игровые жанры на новые ступени развития. И особенный толчок получил одни из моих любимейших жанров — авто- и мотосимуляторы. Их в этом году вышло великое множество, и для того, что бы помочь вам в выборе нужной игры, я подготовил эту небольшую классификационную статью. Читайте, выбирайте, покупайте!

«Thunder Truck Rally» (Psygnosis/Reflections)

Еще одна гоночная игра от создателей незабвенного "Destruction Derby". С первого взгляда видно, что она делалась как будущий лидер внедорожных симуляторов: качественнейшая графика, множество игровых режимов, неплохая музыка и даже красивый силиконовый ролик. Особенно хороша идея разделить карактеристиками не машины, а их пилотов (кстати, приятно нарисованных в японском стиле) — в разношерстной компании есть даже водила из России, катающийся на "копейке". Но, увы, всю игру испортила одна маленькая деталь — у каждого автомобиля есть шкала "жизни", по истечении которой он... взрывается! И это на корню рушит все благие намерения авторов — какое же тут внедорожное безумие, когда едешь с постоянным страхом разбить машину?!

«ToGe Max» (Atlus/Ceve)



(Американское название — "Peek Performence")

Прекрасный пример на тему "с лица воду не пить". Скромный, чисто японский симулятор гонок по колмистой местности, но вместолько продуманный и добротный, что даже неловко становится за громадные американские фирмы с их неудачными проектами. В "ToGe Мак" же есть все, что нужно любому игроку: пять (!) игровых режимов, экстремальная музыка (мой любимый трек — №3), реалистичное управление, а главное —безумная скорость на горных перевалах! Мне особенно понравился "Story Mode", где к каждой машине прикреплена водительская персоналия и есть некилая интрига. Так что если вы не гонитесь за известным названием, а хотите получить действительно качественную игру — купите TGM. Не пожалеете!

«NASCAR Racing» (Sierra/Papyrus)

Единственное, от чего не тянет плевать в NR — заставочный видеоролик. От всего остального клонит к унитазу мгновенно и неудержимо. Честно сказать, я с трудом понимаю, как вообще можно сделать увлекательную игру на основе американских чемпионатов "NASCAR" и "IndyCar", самик по себе долгик и скучных гонок по одинаковым овальным трассам. Но многие мои коллеги с персонально-компьютерным прошлым говорят, что на PC в однонменной игре это сделать почти удалось. Не знаю, может это и правда, но повторить былой успех на любимом ими PSX фирма "Papyrus" даже не постаралась. Машины — картонные коробки, музыка — позорный псевдо-тяжелый вой, управление — как на "УАЗ"-е... Без сомнения — один из худших автосимуляторов из сегодня!

«Motor Toon GP 2» (SCEA)

Замечательная японская игрушка. Идеальная вещь для ваших детей — яркая и красочная графика (между прочим, над ней работал Казуюки Хашимото из "Squaresoft"), веселые мультяшные машинки и их пилоты, удобное управление и главное — интересные трассы (пожалуй, лучшее во всей игре). Музыка, правда, мне не понравилась — уж больно детская и не агрессивная. Зато, MTGP2 просто набита всякими мелкими приколами и секретиками — оторваться от нее очень непросто. Да и старшие, умудренные опытом геймеры, найдут себе применение — на более высоких уровняк сложности игра станет настоящей проверкой ваших водительских навыков. Слабо открыть все секретные опции?

N.B.: Хотите ДЕЙСТВИТЕЛЬНО большой скорости?! Выбирайте "Vanity"...

«Rally Cross»(SCEA)

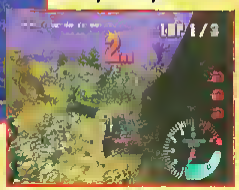
Весьма неоднозначно оцениваемый продукт. "Rally Cross" рождает у геймеров целую гамму ощущений — от обожания до презрения, и все из-за непонятного отношения создателей игры к ее динамике. Она вроде бы полностью повторяет реальную, но при этом машины выглядят (да и чувствуются) как малоуправляемые пластиковые мыльницы с тенденцией при малейшей неточности пилота переворачиваться на крышу. Мое же мнение таково — графика в целом нормальная (кроме ужасной грязи, сделанной посредством больших черных пикселей), музыку не слышал (да и не горел желанием), дизайн нормальный, а вот предлагаемые автомобили — полный бред, хуже такого еще не видел ни в одной игре. Ну, а оценку ездовых качеств данной вещицы оставлю вам — а вдруг понравится?

«Jet Moto» (SCEA/Singletrac) (Европейская названия — «Jet Racer»)

Отчаянная попытка "Sony" обогнать на модном давеча рынке мото-водных симуляторов признанного пидера — "Wave Race" от "Nintendo". Скажу сразу, чтобы вы не обольщались — сделать это амбициозным создателям "Twisted Metal 1-2" не удалось. При неплохой графике и отличных динамических показателях игра получилась НЕВЕРОЯТНО сложной, а стимул проходить JM просто мизерен (людей, видевших конечную заставку, нет, и поэтому ее содержание скрыто в тумане). К тому же в JM одни из самых ужасных трасс за всю историю ховер/мотосимуляторов: наверняка все помнят секретный уровень "Suicide Swamp" из "Twisted Metal 2"? Так вот представьте себе, что вы едете по ней не на относительно медленных машинах из TM2, а на стремительном ховерцикле? Страшно, да?!

«TNN Hardcore 4x4»(ASC Games/Gremlin)

Увы, не все могут творить чудеса, и из ничего делать хорошую игру. Некоторым же программистам из окончательно затуманенной Англии, наоборот, удается одним росчерком клавиатуры испортить вполне оригинальную идею. Тяжелые полноприводные машины в "4x4" ездят как дохлые картинги с подвеской от "Formula 1". А так джипы кататься не могут! Это вам скажет любой водитель с внедорожным опытом. Плюс по непонятным причинам все трассы расположены в горах, где нормальная машина не то что ехать, даже в колею попасть не в состоянии! В остальном же игрушка вполне соответствует мировым стандартам —приятная графика, оригинальный дизайн менюшек, душевная тяжелая музыка... Обидно, понимаешь! Тем более что в создании этого симулятора принимали участие профессионалы из автоорганизации "TNN".



«Test Drive Off-Road» (Eidos/Accolade)

Тут я позволю себе не потакать редакционно-общественному мнению, а высказать свое: TOO-R, на мой взгляд, самое приятное из всех гонок по бездорожью в наши дни. И дело тут не в том, что он особенно хороший, а в том что серьезность и добросовестность разработчиков из "Accolade" позволила им сделать единственный качественный симулятор на фоне разного мусора с большими амбициями и нулевой интересностью. А в этой игре есть всего понемногу — нормальный видеоряпик, адекватная графика, приятный саундтрек (кстати, от известной группы "Gravity Kills") и даже НОРМАЛЬНО управляемые джипы. К тому же в этой игре, где можно от души покататься, и поскольку новых проектов этого поджанра анонсировано не было, объявляю TOO-R лучшим в своем классе!

«Rage Racer» (Namco)

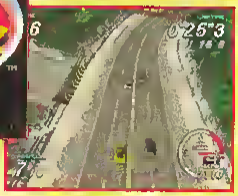
Об этой игре можно говорить только в превосходных тонах! В ней все прекрасно — графика, управление, музыка (гопота, правда, но зато качественная). И конечно режим "customize", где можно перекрасить машину в любимые цвета, дать команде свое имя и даже запечатлеть себя на капоте и некоторых рекламных щитах (если, конечно, вы в состоянии себя нарисовать). Вы все это уже видели в 33 номере "Великого Дракона"). Но о достоинствах RR вам скажет любой, поговорим лучше о недостатках. Лично у меня две претензии к производителям — ужасающее качество ручной коробки передач (мазохизм какой-то!) и малое количество трасс. Многие скажут, что четыре красивых и интересных трека — это уже много, но к середине игры все-таки становится скучновато и хочется больше дорог, хороших и разных.

«Street Racer» (Ubi Soft/Vivid Image)

Сиквел успешного 16-битного продукта с тем же названием. Очень милая и домашняя игра, с прикольным мультиком в заставке и кучей режимов — от многокруговых гонок до автофутбола. Поклонники исходной игрушки должны будут приятно (хотя в этом пункте я не уверен...) удивиться, так как авторы почти ничего не убрали, зато многое добавили (правда, на новых пилотов они пожадничали — тусовка сумасшедших гонщиков не изменилась вообще). Однако серьезных автогеймеров от SR может отпугнуть одии факт— слишком большую роль в ней играют всеческие супер-приемы и выбор персонажа и слишком малую — само мастерство вождение. Так что если вам понравилась первае часть, смело кватайтесь за вторую, а если нет — то и пытаться ие стоит.

«Formula 1» (Psygnosis/Bizzare Games)

Симулетор чемпионата "F1", мгновенно ставший классикой спортивиык игр и прннесший славу гоночнык гениев создателем — англичаиам нз "Psygnosis". О текиическом исполнении даже говорнть не кочу — просто эталон элегантности и качества. Есть миллионы опций, даже такае редкость, как оптимнзацне под "Wide Screen" (дорогой вид телевнзоров от "Sony") и наличие комментаторов на трек езыкак! Увы, русского нет... Само собой присутствует лицензив от Федерации Автослорта — в игре есть ваши любимые Шумакеры, Хиллы (Hill — SUXXI) и Култкарды. Из иедостатков можно отметнть разве что фирменные "Psygnosis"-овские загрузки да цензуру — в американской версии убрали рекламу сигарет "Marlboro" и водки "Кремлевская".



«Rush Hour»(Psygnosis/Clockwork Games)

Четвертае гоночнав игра "Psygnosis", на этот раз с корошо забытым "видом сверху". Продукт сделан с чисто англнйским качеством и педантичностью — откровеино слабык сторон в нем практически нет. Но и чего-то особенно выдающегосе тоже немного: нормальнав графика (с однм недостатком — малоцветностью), функциональный дизайн без изысков, заводнав, но неоригинальнае музыка (естественно, любимае брнтанскав "кислота") и в меру интересный гоночный процесс. Ездить можно в двух классак — спортивном н внедорожном, с удовлетворнтельным набором машин (есть еще секретные). Мне же больше всего понравнлнсь трассы — ик миого, все сделаны оригинально и со вкусом, особеиио секретный трек "Sunken City". Красота!

«Burning Road» (Playmates/Toka)

Больше всего зта игрушка напоминает широко известную "Daytona" на малоизвестной "Sega Saturn". Но если последнюю делалн специалисты в своей области, то о девтельности компании "Toka" не было слышно аж с 8-бнтных времен. Однако разредность процессоров поменялась, а прнвычки остались, и главным девизом игры стало слово "скупость". Больше всего она проявилась в различнык меиюшкак — почтн все они на време! Самый грамотный прикол случнлсе, когда е, выбирае машину, не заметил таймера, и через петь секунд, аккурат во време анализирование характеристик полал на трассу за рулем самого кособокого пикапа. Но это единственное веселое воспоминание о BR. В остальном зто лишь жалкае лопытка повторить успек конкурентов. Скучио, господа!

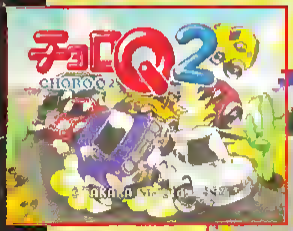
«Impact Racing» (Acclaim/Funcom)

Яркий прнмер (что-то везет мне иа них сегодне...) того, что "не все то золото — что блестит". Несмотре на вялый сюжет (будущее... машины... каос...), неубедительную графику и чересчур замороченную систему вооружение гоиятьсе в IR легко, быстро и интересно. Даже весьма разборчивый Jason прокатилсв пару кругов и лробурчал что-то одобрительное. Кроме основной цели (добратьсе до финиша за установленное време), есть еще дополнительнае мотнвацие — за уннчтожение заданного количества машин вас могут пустить в бонус-уровень, зарабатывать upgrade длв оружив и брони. Отдельного уломинание заслуживает музыка — она настолько короша, что е перелнсал на аудиокассету и под нее играл в "Rage Racer". Все-таки знают жителн Туманного Альбиона толк в "кислоте"!

«Need For Speed 2» (EA Sports)

Первая часть игры произвела фурор своим успехом, а вторая — своим провалом. Причин этому немало — графика, если и изменилась, то только к худшему, время загрузки превышает все возможные рамки терпения, управление стало отвратительным и т.д., и т.п. Всю эту кучу лажи "EA Sports" хотела перевесить лишь одним — значительной прибавкой в качестве видео-роликов, и конечно у них ничего не получилось. Но я удивляюсь: ярн том, что игра получилась ПОЛНЫМ отстоем, все равно верные фанаты продолжали гонятьсв в NFS 2, наплевав на нулевую скорость! Одни мой друг сказал: "в это стоило бы играть даже только из-за "McLaren F1" и "Ferrari". А прав он или нет — решайте сами, только умоляю — не тратьте кровные деньги, лучше сначала поиграйте у приятеля!

«Choro Q 2» (Takara/Tamsoft)



А вот это уже интересно: творческий дуэт создателей известной серии "Battle Arena Toshinden" переквалифицировался на гоночные симуляторы! Причем их первый блин (хотя нет, судя по названию — второй) по данным западных коллег пользовался немалым успехом в Японии. Но, увы, нигде кроме "Страны Восходящего Платинового Компакт-диска", данная вещица не пройдет по простой причине — все надписи в ней сделаны на чистейшем джапанском языке, а это для отечественного геймерства трагично... К тому же почти у всех машинок присутствует чудовищный занос, и к их управлению надо будет крепко ярнноравливаться. Но если вы понимаете иероглифы или обладаете недюжинным терпением, купите "Choro Q 2" —такого игрового разнообразия вам не найти!

«Dakar' 97» (Elcom/Virgin of Japan)

Самая нелюбимый автосимулятор Агента Купера. И я с ним полностью согласен — такой отвратительности не было давно! Сначала все идет неплохо: есть какой никакой, а силиконовый ролик, официальная лицензия организаторов ралли "Дакар", даже свой собственный гоночный консультант... Цветочки же начинаются, как только вы узреете стартовую прямую. Сами модели машин и местности сделаны безобразно — через швы в корпусе проглядывают колеса, все глючит, а отдаленные объекты на трассе появляются с неожиданностью некоторых моих коллег, берущих редакционную бухгалтерию штурмом. Кроме этого порадовала система навигации, которая покидает игрока аккурат посреди пустыни без всякой дорожной разметки — езжай, браток, куда глаза глядят...

«Porsche Challenge» (SCEE)

Европейскому отделению концерна "Sony" в который раз удалось выпустить игру, устанавливающую новые стандарты качества в своем жанре. Графика РС просто сногсшибательна и страдает всего одним недостатком — малоцветностью (но это мелочи, вы только вникните в эти слова — "35 кадров в секунду"... душа поет!). Из других ярких находок могу отметить замену выбора машин (игра посвящена выходу нового спорт-кара "Бокстер" от "Порше", и других марок в ней не предусмотрено) на выбор водителей, у каждого из которых есть индивидуальные характеристики. Правда, мне немного не понравился ассортимент предлагаемых трасс, их всего четыре, а этого явно маловато. Но зато уж их графическое оформление доведено до совершенства!

Lord «Impact Racer» (Hemia)

Аналогово-цифровой Руль с педалями управления для Sony PlayStation

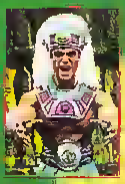
- Простота подключения
- Совместимость со всеми играми PlayStation
- Переключение аналогового/цифрового режимов
- Запатентованный импульсно-цифровой режим

- 8 активных кнопок
- Возможность поворота на 270 градусов
- 2-позиционный рычаг переключения направлений движения
- Педали акселератора (газа) и тормоза

WarZ

СУПЕР-УДАРЫ

Поскольку в руки достопочтенного Агента Купера попал самый первый диск с этой игрой в Москве, а сроки сдачи номера в печать поджимали, времени на более подробное описание ему не хватило.



Ahau-Kin

Удар кинжалом — ←-↓-←+HP.
Взмах меча — →-↓-←+BP.
Пригвоздить — добавить →+BP.
Отравленный дротик — ←, →+BP.
Три дротика — ←, ←, ←, →+BP.
Солнечные врата (телепортация) — ↓, ↑+HH.
Солнечный захват — ←, →+HP.

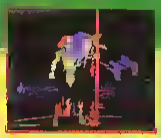
Удар с разбега — ←, →+BH+HH.
Фаталити — держать блок, нажать ↑, ↓, ↑, отпустить блок, нажать блок, 3D, BH.
Комбо — ←, →, BH, HH, BH, HP, HP, BP, BP, HP, ←+BH.

Anubis

Атака рогами — →-↓-←+HH+BH.
Подсечка посохом — →-↓-←+HH.
Рубануть посохом — ←-↓-→+BH.
Молния из посоха — ↓-→+BP.

Захват пирамидальной проекцией — ↓-←+HP.
Телепортация с ударом посоха — ←, →+HH.
Фаталити — →-↓-←+BP+BH.
Комбо — ←, →, BP, BH, BP, HP, БЛ, →, →, ←, →, HH+BH.

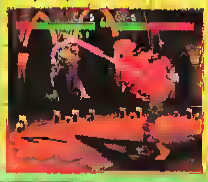
Kabuki Jo



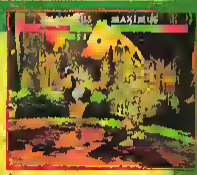
Мечи ярости — →, →+BP+HP.
Звезда дракона — ←-↓-→+BP.
Три звезды — держать 3D, ←-↓-→+BP.
Дыхание дракона — ←, →+HP.
Пламя из земли — ←-↓-→+HH.
Удар шестом — →-↓-←+BP (можно продолжить: HP, ←+HH).
Фаталити — ←-↓-→+HH+BH.
Комбо — ←, →, BP, BH, HP, HP, BH+HH, ↓, →+HH+BH.

Cy 5

Мордобойка — →-↓-←+BP.
Лазерный выстрел — ←-↓-→+HP.
Сверхмощный лазер — держать 3D, ←-↑-→+BP.
Телепортация — ↓-←+HH.
Вредные спутнички — ←, ←+HP.
Фаталити — ←, ←+BP (на расстоянии в пол-экрана)
Комбо — ←, →, BP, HP, BP, HP, ↓+HP.



Maximus



Апперхот булавой — ↓-→+HP.
Кинуть булавой — →-↓-←+BP.

Расплющить врага — держать 3D, ↑, ↓+HP.
Захват и серия ударов — →, →+BP (для большего количества ударов продолжайте нажимать BP).
Сеть гладиатора — ←, →+HP+BP.
Удар головой (в упор) — ←, →+HP.
Фаталити — держать 3D, →, →+HP+BP.
Комбо — ←, →, BP, BP, HP, →, →, HH, HP, BP, BP, HP, ←-↓-→+BP+HP.

greatdragon.ru

Gods

Поэтому предлагаю вам все удары, комбо и НАСТОЯЩИЕ добивания (согласитесь, намного интереснее делать фаталити самому, чем с паролем) для всех игроков. Символом "-" обозначены последовательности нажатий, которые нужно делать ПРОКРУТКОЙ крестика джойстика.

Vallah

Атака щитом — ←, →+НН+ВН.
Защита от прыжка — ↓-←+НР.
Проткнуть мечом — ←, ←+ВР.
Бросок топора — ←-↓-→+НР.
Метнуть несколько топоров — держать 3D, ←-↓-→+НР.
Гигантский черап — лоэушка — →-↓-←+ВР.
Фатапити — →, →+НН.
Комбо — ←, →, ВР, ВР, НН, НН, ВР, НР, НР, ВР, ←-↓-→+ВР.

Pagan

Захват ногами — →, →+ВН.
Разряд электричества — ↓-←+ВР.
Телепортация — ↓, ↓+НН.
Вертушка ногами — ←-↓-→+НН+ВН.
Скелетная лоэушка — ←-↓-→+НР.
Фаталити — ←, →+НР.
Комбо — ←, →, ВР, ВН, ВР, ВН, ВН, ВН, НН, НН, ВР.

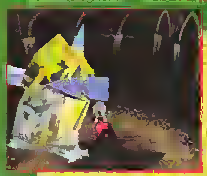
Voodoo

Схватить и побить — ←, →+НР.
Низкий черепокрыл — ↓-←+НР.
Телепортация — ←, →+НН.
Высокий черепокрыл — ↓-←+ВР.
Костяной дождь — держать 3D, ←-↑-→+ВР.
Фатапити — ←, →+НР.
Когтистая вертушка — ←-↓-→+ ВР+НР
(продолжайте нажимать удары руками).
Кулак — змея — ←, ←+ВР.
Комбо — ←, →, ВР, ВН, ВР, НН, НН, НН, НР, НР, НР, ВН, ВР.

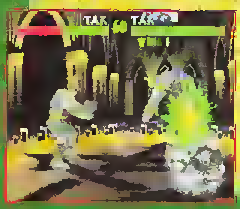
Warhead

Пушечное ядро — ←, →+НН+ВН.
Захват и встряска — →, ←+ВР.
Выпустить ракету — →-↓-←+НР.
Выпустить много ракет — держать 3D, →-↓-←+НР.
Встряска — держать 3D, ←-↑-→+ВР.
Фатапити — →-↓-←+ВН.
Комбо — ←-→, ВР, ВР, НР, НР, НН, НН, ВН, ВН, НР.

Tak



Суфле — →, ←+ВР.
Бросок через голову — →, ←+НР.
Скалоразрушитель — ↓-←+ВР.
Булыжник — ←-↓-→+НР.
Землетрясение — держать 3D, ←-↑-→+НН.
Фаталити — ←-↓-→+НР+ВН.
Комбо — ←, →, ВР, НР, НР, НН, НН, ВР, ВР, ВР, ВН.



Существуют еще два способа добивания игроков, доведенных до надписи PROVE YOUSELF — выбивание за границы ринга и автокомбо.
Выбивание за границы ринга — зажать 3D, подойти вплотную и, держа 3D, добить ударом ←+НН — противник смачно получит ногой по лицу, с ошеломляющей скоростью покидает ринг.
Автокомбо — зажать 3D, подойти вплотную и, держа 3D, нажать ←, → и ту кнопку, с которой у вашего игрока начинается комбо. Получив короткой десятихитовик, противник тяжело рухнет вам под ноги.

Jason

greatdragon.ru

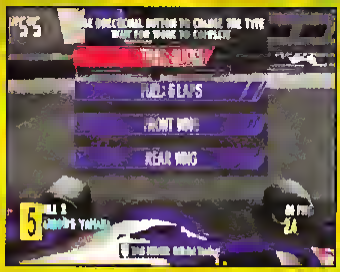
FORMULA 1

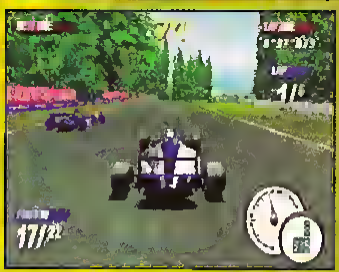
Championship Edition

Многими подмечено, что гонки "Формулы 1" давно уже завоевали статус одной из народных русских забав, наравне с хороводами и революциями. Не удивительно, что виртуальная "Formula 1 '96" для PSX была встречена у нас с большой любовью, даже по телевизору рекламы крутили. И вот теперь лучший (и самый покупаемый) гоночный симулятор прошлого года возвращается. Если вы думаете, что на этот раз игра подверглась только косметическим изменениям, то ошибаетесь! Программисты и художники Bizarre Creations во всю постарались, чтобы F1 Championship Edition (в Европе она названа F1'97) стала наголову лучше их предыдущего творения. Множественные изменения почти не коснулись игрового "движка" — он и так гениален, а вот все остальное кардинально улучшено, ускорено и увеличено, чтобы отвечать запросам взыскательных геймеров.

Само собой разумеется, представлены все команды, выступавшие в чемпионате 1997 года. Машины полностью повторяют реальные прототипы, это касается как индивидуальных особенностей конструкции, так и раскраски (но лично я бы с радостью увидел, помимо прочих, еще и болиды команды Lola, заявленной в начале года на чемпионат, но не участвовавшей ни в одном этапе из-за проблемы с главным спонсором, MasterCard. Как раз в игру можно было бы их пристроить, введя сценарий типа "а что, если бы...").

Разумеется, каждую машину можно разобрать и собрать заново, сменив двигатель, тормоза, резину и т.д. Нет никаких гарантий, что слабенький Milardi после этого будет гонять, как Ferrari, но под ситуацию можно подстроиться здорово. Есть небольшая странность со слишком пилотов: вы найдете тут всех, от Дэмона "Surprise!" Хилла и новичков





greatdragon.ru

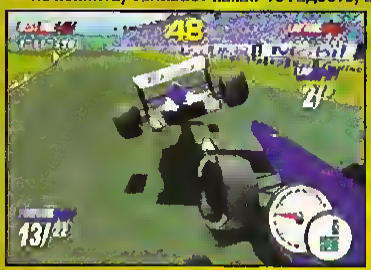
Шнндзи Накано с Ральфом Шумахером, до ветеранов, вроде Мики Хаккинена с Юкио Катавмой (кстати, для них зто последний сезон в "Формуле 1"), но почему-то отсутствует Жак Вильнёв —ЧЕМПИОН МИРА-97!! Без Вильнева (вместо него на экране светится черный силуэт головы с именем Williams Driver № 1) у вас не лолучится воссоздать со всеми действующими лицами борьбу на лоследнем этапе — старшему братцу Шумахеру просто некому будет лезть под колеса! Зато все 17 эталов, включая Херес, новую трассу Гран-При Испании, отличаются потрясающим реализмом и детализацией: если во время реальной гонки в Сильверстоуне после пятого поворота около третьей зрительской трибуны стоял автокран, то, будьте слокойны, в игре он находится на том же месте! Наверное, самое заметное нововведение заключается в том, что телерь машинам можно причинить ущерб. Пара-тройка ощутимых (и зрелищных!) столкновений с соперниками или бортами трассы, и немедленно надо заезжать чиниться в боксы, иначе ваш болид просто не сможет лродолжать гонку. Не сможет он этого сделать и тогда, когда закончится толливо илн сотрутся шины. Разумеется, все это можно отключить, сделав машину неуязвимой, с бесконечным эалосом толлнва, только это будет не "Formula 1", а совсем другая игра. Между лрочнм, слабо влезть в шкуру Жана Алези и пройти гонку в Монако без единой дозаправки?

Советую обращать внимание на флаги, вывешиваемые перед вами (см. таблицу)— это один из способов олеративно сообщать пилотам информацию о происходящем на трассе. Помимо этого, у вас есть лрямая радиосвязь с боксами, оттуда своевременно предулреждают о разного рода нелрнятностях. В любой момент гонки можно даже посмотреть графики вашей телеметрии.

В ролн комментаторов выступают Мюррей Уокер и Мартин Брандл (в прошлом — известный гонщик F1), оба по-английски с чистейшим оксфордским произношением иногда лопочут такой бред, что становится похоже на шоу Монти Пайтона ("- Смотрите, машина Ларини перевернулась. — Да, Мартин. — Она вряд ли продолжит гонку. — Похоже, вы абсолютно лравы, Мартин").

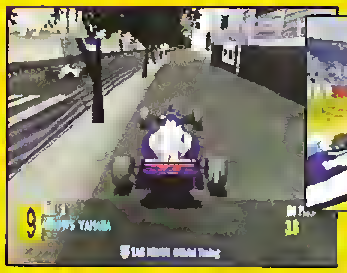
Еще одна приятная новость: телерь с лартнером можно сразиться не только ло link-кабелю, но и на одной приставке — появилась долгожданная опция "split screen", где вы вольны решать, по вертикали будет делиться экран или по горизонтали. Но особенно впечатляет то, что частота кадров в такой гонке не опускается ниже 20-ти (при 30-ти в режимах для одного игрока).

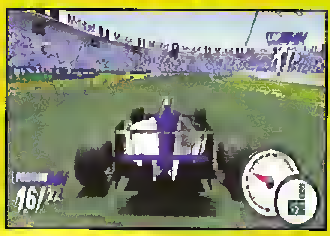
Наконец-то в меню появилась возможность изменять погоду. Опцив "Sunny" оэначает обычный солнечный денек, "Varied" — так себе, а "Rainy" — стихийное бедствие. В лоследнем случае экран закрыт серой леленой, не видно ни зги, шлем (если вы смотрите из кокпита) заливает какая-то гадость, а колеса болидов вздымают облака брызг и начисто ввязнут в траве. Но это все в "Grand Prix Mode", где перед каждым этапом надо пройти трехкруговую квалификацию, а затем уж пытаться выдержать 80 кругов, где КАЖДЫЙ поворот может стать роковым! Если такой расклад не ло вам, то всегда есть режим "Arcade" — без пит-стопов, подгонки машин,



ДЕЙСТВУЮЩИЕ ЛИЦА И ИХ "КОЛЁСА":

greatdragon.ru





флагов, разлитого после аварий масла, с более зажигательными комментариями... вам выбирать. Но и там, и там искусственный интеллект противников будет на высоте: управляемые компьютером машины блокируют вас, "подрезают", сами заезжают в боксы — да что там, круговые даже уступают дорогу лидеру! Примите во внимание, что у каждого пилота СВОЙ стиль вождения, и вы поймете, сколько сил положено в разработку "мозгов" игры.

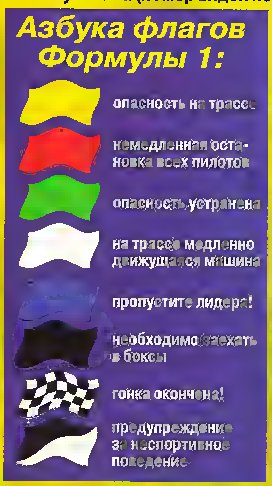
Что касается таких немаловажных вещей, как графика и звук, то и тут есть сдвиги. В основном к лучшему. Вся игра теперь идет в высоком разрешении, 512 X 256 пикселов. Окружающий пейзаж строится гораздо правее, чем в прошлой "Формуле", хотя все равно сохранились кое-какие глюки: в Интерлагосе, например, некоторые трибуны как бы висят в воздухе, и только когда вы подъедете почти в упор, из ниоткуда появится насыпь с опорами. Почти постоянно в кадре присутствуют модные нынче эффекты линзы, машины дымят, пылят, сыплют из-под днища искрами, а при въезде в тоннель вы на секунду слепнете — глаза привыкают к смене освещения! Каждый болид состоит из 1200 полигонов — почти в два раза больше, чем раньше. К существовавшим семи видам на машину добавился восьмой, упомянутый уже вид из кокпита, до предела повышающий реализм и понижающий обзор. Одинаковых по внешнему виду машин на трассе нет, даже среди болидов одной команды: ведь в "Формуле" шлем каждого пилота раскрашен в свои неповторимые цвета, и именно по цвету шлема (номер виден не всегда) болельщики, наблюдая за гонкой, узнают своих хумиров. Замаскирована вся реклама табака и алкоголя (основной источник финансирования настоящей F1), названия вроде Fosters и Rothmans заменены на безобидные слова Faster и Racing, написанные тем же шрифтом. Остальная реклама оставлена в нетронутом виде. Звук замечателен: во время игры из динамиков телевизора доносится то же самое, что во время просмотра трансляции очередного этапа чемпионата. Вы не поверите, но двигатели разных команд звучат по-разному! Музыки немного, в основном она гитарная и очень меланхоличная, хотя местами пробиваются такие обожаемые в Psygnosis стили, как техно и джангл. Тоже хорошо. Пусть будет разнообразно — главное, чтобы со вкусом!

Графика	5	Общее впечатление
Звук	4	
Управление	5	5
Усложнение	5	

Если сжато сформулировать итог статьи, то в этом году мы получили динамичную, скоростную, детальную симуляцию F1, в которой от играющего требуется не только умение управлять машиной, но и железные нервы и выдержка, молниеносная реакция, хорошая визуальная память и стратегический ум — все то, что отличает пилотов настоящей "Формулы 1". Только есть одно "но": Psygnosis и Bizarre Creations опять сделали совершенную игру... что нас ждет на следующий год?

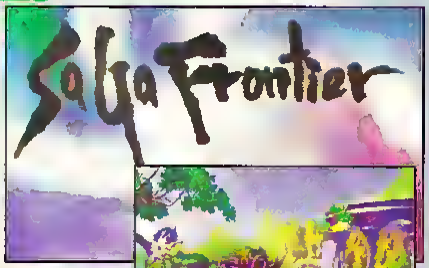
Агент Купер

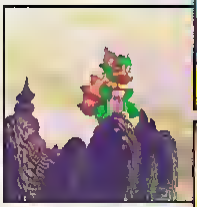
Азбука флагов Формулы 1:



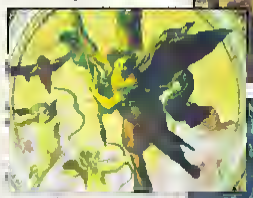
greatdragon.ru

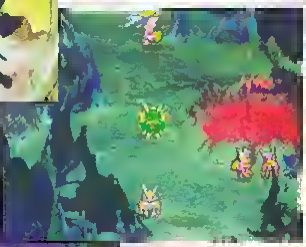
Честно сказать, столь скорый и неожиданный выход SGF застал меня врасплох. Занятый прохождением необъятной "Final Fantasy VII", я не мог предположить, что "Squaresoft" так скоро выпустит другую RPG для PlayStation: даже "Capcom" перенес свой "Breath of Fire 3" на более поздний срок. Но компакт-диск с игрой уже лежит в Москве, так что придется о ней рассказать. Для начала — что же такое "Sa•Ga". Первоначально это была трилогия ролевых игр для "Game Boy", которая продолжилась тоже трилогией на "Super Famicom" под названием "Romancing Sa•Ga", и вот теперь сериал перешел на PSX, но с приставкой "Frontier". Команда над ним работала очень опытная — в нее были привлечены люди из коллектива авторов "Seiken Densetsu" (популярный ролевой сериал в Японии, одна часть которого вышла в Америке под лейблом "Secret of Mana"), а также старожилы "Sa•Ga" — композитор Кенджи Ито, дизайнер героев Тотоми Кобаяши и продюсер Акитоши Кавазу. Они обещали нелинейные "пейзажные" бэкграунды (что ж, "Final Fantasy VII" установил новые стандарты), спрайтовые персонажи, двухмерные боевые сцены и единый квест для всех героев (наконец-то!).



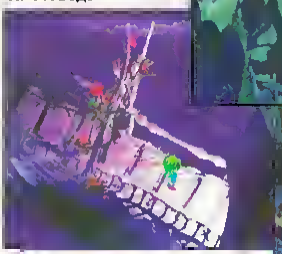


И хотя сейчас это редкость, все обещания команде из "Square" удалось сдержать! Фоны получились на удивление красочными (местами даже лучше прототипа), но во всем остальном авторы перестарались. Плоские фигурки на силиконовом бэкграунде смотрятся некрасиво (этому способствует и их слабая анимация). Батвлин, вообще, выглядят неадекватно мощностям 32-битной машины, по графическому исполнению уступая даже корявым битвам из "Wild Arms". А общий квест (раньше в "Sa•Ga" герои не объединялись в команды) привел к тому, что в отдельных сценариях слияние партий происходит почти сразу, и, следовательно, теряется большая часть оригинальности сериала... Но почти все вышеперечисленное меркнет перед одним фактом — игра предназначена исключительно для японской аудитории. Если в FF7 можно было хоть как-то разобраться, в SGF все менюшки настолько однообразны и забиты иероглифами, что нормальный геймер их вряд ли расшифрует. Да и пресловутая нелинейность сюжета играет свою роль — найти правильный путь в сценариях с открытой местностью будет нереально. Когда игра еще была в работе, продюсеры сказали, что ее перевод на английский очень даже возможен, но потом (и до сих пор) вразумительно ничего не добавили. Так что вопрос висит в воздухе... К тому же я забыл еще один важный момент — игра занимает ВСЕГО 1 (один) компакт-диск. Сколько же gameplay-я может уместиться на нем при таком качестве графики и семи отдельных квестах? Похоже, о "60+" часах можно забыть.





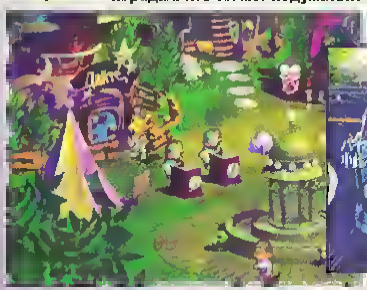
Однако сижу я сейчас за столом, пишу эти строки и мысленно ловлю себя на том, что буквально каждую вещь в SGF сравниваю с "Final Fantasy VII". А ведь это неправильно! Если бы "Файнел" не вышел (кошмар какой!..), "Sa•Ga" без проблем была бы лучшей RPG на PSX. Но даже при таком противнике она имеет свои замечательные черты — например, музыка. Чтобы бы там ни говорили мои потоптанные медведем коллеги, мелодии Кенджи Ито на голову обходят все равнее услышанное в ролевых играх, включая разрекламированные серенады из FF7 и "FF Tactics".

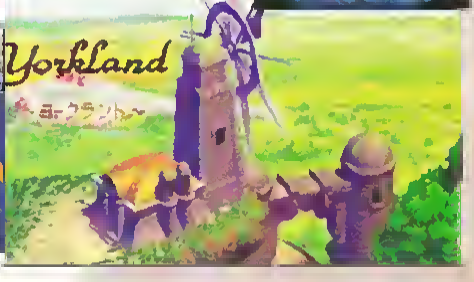


В общем, в своих чувствах к "Sa•Ga Frontier" я окончательно запутался. Точно знаю лишь одно — давайте все молиться и приносить жертвы на алтарь Хо Сунг Пака, чтобы японцы образумились и перевели ее на английский. При всех своих недостатках SGF остается еще одним магическим приключением от "Square"...

Romanced Lord Hanta

N.B. По данным из достоверных источников, SGF этим летом ТРИ МЕСЯЦА ПОДРЯД занимала первую строчку почти во всех японских хит-парадах. Кто бы мог подумать...





greatdragon.ru

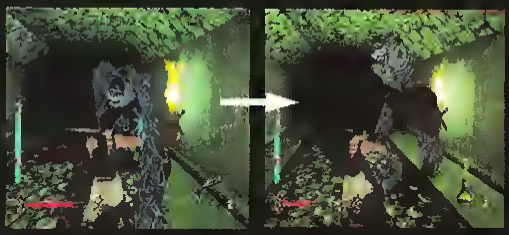
МОНСТРАМ ТОЖЕ НАДО ЕСТЬ!!!

или

обзор НОВЫХ ИГР УЖАСОВ

В лоследнее время у фнрм пронзводителей наметилась тенденция вылускать игры блокамн, то есть несколько гонок или ляток разных футболов от разных фирм одновременно ложатся на прилавки магазинов. Естественно, все это не лросто так — "ведь если звезды зажнгают, значит это кому-нибудь нужно", — говарнвал Владимир Маяковский Конечно, сначала фирмы исследуют игровой рынок, а вот только потом начинают творить свои детища. И все бы хорошо, но по закону здоровой конкуренцин выигрывает сильнейший, и только один или два из тех ляти футболов будут активно раскулаться и лользоваться слросом у геймерской общественности. Так происходит лримерно со всеми жанрами игр, может быть исключая RPG'шки. Но бывают игры, которые и интересуют многих, и делаются редко, но метко. К таким можно смело отнести "Resident Evil", налример. Но в данный момент сложилась ситуация, когда многие фирмы, лоняв, чего хотят массы, одновременно бросились делать игры... ужасов! Да, да, именно ужасов, где преобладают не бластеры и сулерлрисмы, а лужи крови и оторванные конечности (вот, оказывается, чего нам так всем не хватает). И в целях хотя бы частичиого восполнения указанного дефицита, ниже мы лопытаемся дать лаконичный обзор надвигающейся орды ужастнков: ведь что-то из этой кучи выйдет на лервое место, а что-то, увы, даже и локупать не стоит.

Итак, на повестке дня —"Nightmare Creatures" от Kalisto Entertainment, "Activision Spawn" от SCEA и "Resident Evil 2" от Capcom, которые уже на подходе к россиЙскнм прнлавкам и которые мы молодым людям, не достигшим 16-летнего возраста, настоятельно не рекомендуем.

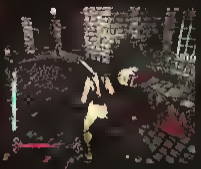


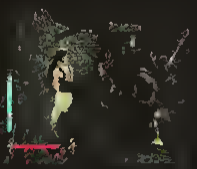
Оставив эмоции, скажу вам, что же является отличнтельной чертой этой игры. Во-первых, оригинален сам процесс — нечто среднее между "Tomb Rider" и "Resident Evil", от "Tomb Rider" игра приобрела относительную свободу лередвижения героев — ни много ни мало Лондон, а атмосфера постоянного страха и напряжения, пожалуй, даже лревосходит Resident Evil'овскую. Оригинальный дизайн монстров и зданий радует глаз, звуковое оформление лросто сногсшибательно, но свмым

NIGHTMARE CREATURES

Темный, сырой и туманный Лондон 19 века предстает перед вами во всем его готическом величии, поросшие мхом могильные литы, переулки из которых тянет сладковатым залахом разложения, темные аллеи, заросшие столетними вязами, лотемневшие от временн соборы —эти места станут вашим вторым домом во время игры в NC. Тайное братство Хеккейт наводнило город первольфамн, играми, зомби и другими созданиями темных богов. Главные цели, преследуемые адептами темного братства, остаются загадкой, которую предлагается разгадывать вам.

Что же за роль дарована ввм на этом празднике смертн? Итак: вы либо беретесь лроходить игру воином — монахом святого ордена Игнатусом, либо отчаянной девушкой, замечательно владеющей мечом, которая ло собственной инициативе решила встать на опаснейший луть борьбы с многовековым злом.

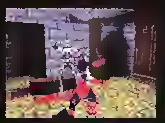
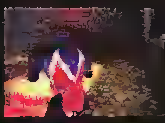




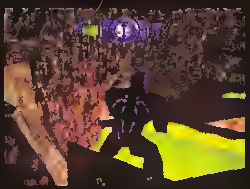
главным достоинством можно и нужно назвать лоединки с монстрами. От ловедения монстров иногда можно просто ошалеть, например, когда верфольф схватит вашу ногу и начнет ее старательно лоедать (если вы, конечно, не окажете ему должного сопротивления). Или, например, вы сумели отрубить ногу, или руку, илн клешню монстру, он, вроде бы, должен помереть или хотя бы как-то отреагировать на ваши усилия, а он, как ни в чем ни бывало, будет продолжать сражаться с вами до лолной вашей или своей кончины. Олять же здесь вы не увидите тупых и глупых врагов, рвущихся напролом, ваш лротивник может и заблокировать удар, и отойти в сторону, и даже немного отступить. И, вообще, монстры в игре такие разнообразные, пальчики оближешь!

SPAWN

Популярный герой сначала комиксов, а потом и фильма, стал чуть ли не одним из любимых американских игровых персонажей, наряду с такими личностями, как Халк и Бэтмен. Волна популярностн просто-таки удвоилась после выхода в свет фильма, который в отечественном переводе известен как "Мразь", согласитесь не совсем удачный перевод. Ну так вот, используя такой разгон, фирма SCEA решила поспешить и выпустить игру об этом супер, как положено, герое.

Жил себе на свете здоровенький мужичок, но за весьма непродолжительное время своего существования успел он местным бандитвм крепко-крепко насолить, за что, в общем-то, и был аннулирован теми самыми бандитами. Уже на том свете, попав, само собой, в ад, очень мужичок не убийц обозлился и решил во что бы то ни стало ковэрным мафиози отомстить. "Как?" — встал вопрос. Ответ найден был быстро: "Заключи с сатаной договор и отправляйся обрвтно на землю дела свои доделывать". Зачем дело стало, подумал мужик, раз, два, и он уже кодит по земле бренной, но в образе не совсем, знаете ли, привычном. В виде некой помеси Спайдермена и Веномв, двух опять же сверх популярных героев комиксов.

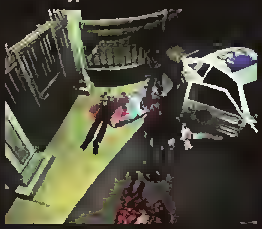


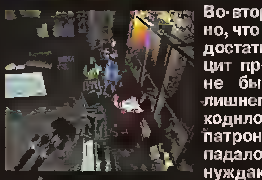
Непосредственно игра особой задумки в себе не несат, скромненький мордобойчик, но графнкв, надо заметить, на должном уровне. Но главное — это хлятвенное обещание фирмы-производителя — это атмосфера всеобщей ненависти и жажды мщения, которая долэна просто-таки хлестать через край. Так же обещаны ошеломляющие светоэффекты, но мы-то знаем, что не стоит верить всем словам и заверениям, поэтому подождем и оценим. А пока что к несомненным достоинствам игры можно смело отнести лишь внешний внд героя, а потому давайте посмотрим на картиночки, неплохого качества, но немного скудноватые и напомнвающие "квест мод" в небезызвестном втором Тобале. И вообще, последнее слово всегда остается за нами, то бишь потребителями.

RESIDENT EVIL 2

Сколько разговоров, слухов и всего чего только можно ходит вокруг этой игры! А с чего все начиналось: очень сильно нашумевшая первая часть RE сразу после своего появления обросла толпой фанатов, которые немедленно возжелали продолжения (очень немаловажен следующий факт — RE был самой раскупаемой игрой 96 года). Разработчик, небезызвестная фирма Capcom, заявила, что продолжение ждите не раньше весны 97 года, хотя первые картинки и статьи были опубликованы ни много ни мало летом 96 года. Страсти утихли, пришла весна, набухли почки и вместе с почками набухли и лопнули обещания Capcom'а о продолжении, выход второй части был перенесен на конец лета — начало осени. И опять тишь да гладь, но наступает осень, дети отправляются на учебу, а продолжение переносится на декабрь 97 — январь 98 года. Неуважительное, согласитесь, поведение по отношению к геймерам, но судить всегда легче, чем создавать. Сейчас нам интересен другой момент, что же будет представлять из себя второй RE, и какие кардинальные изменения будут внесены в эту игру. Но поскольку краткая публикация о RE2 уже была в 35 номере нашего журнала, остановимся только на ранее не упомянутых вещах.

Во-первых, RE2 планируется создать игрой с огромной площадью для вашего передвижения, обещан целый город, по которому, куда кочешь, туда и идешь, хоть в самое начало уровня.





Во-вторых, доподлинно известно, что один из ощутимейших недостатков первой части — дефицит предметов (в первой части не было практически ничего лишнего, ничего не нужного, доходило до абсурда: количество патронов приблизительно совпадало с количеством создвний, нуждающнхся в уничтожении) будет с лихвой ликвидирован, теперь можно будет вдоволь пострелять и повзрывать. Также Capcom решил увеличить разнообразие врагов и скорость передвижения основных из ник — зомби. А то, знаете ли, в первом RE идешь себе, не спеша, задом постреливая в голову зомби, скукота и только. Впрочем, будем объективны: резво скачущие хантеры — враг был, что надо — и силен, и ловок.

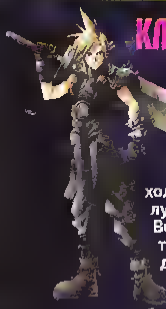
В-третьих, еще один момент, который больше относится к полировке игры. Это деформация одежды после удачной атаки монстра. Проще говоря, если вас немного порежут, то и рубашоночка ваша превратится в половую тряпку.

И если все обещания будут выполнены, то с учетом воистину педантичной точности в передаче обстановки игры, RE2 будет весьма и весьма не плох.

Итак, пришло время для третьей, самой главной части моего описания FF7, а именно полного и бесповоротного решения этой гениальнейшей игры. Поначалу я хотел предварительно дать подробный анализ всех ее сторон и пересказать сюжет, но потом решил, что это лишнее (если человек до сих пор не купил FF7, ему уже ничто не поможет, а счастливчикам, ее приобретшим, это будет не слишком интересно). И решился сосредоточится на максимальном описании всех секретов. Поэтому не буду особо тянуть, скажу лишь, что к данной игрушке слова старика Ницше не относятся — я познал ее (хватит ложной скромности!) на 99%, и с каждым новым процентом влюблялся в нее все больше и больше. Чего искренне и вам желаю!

ГЛАВНЫЕ ПЕРСОНАЖИ ИГРЫ:

КЛАУД СТРАЙФ



Возраст — 21.
День рождения — 19 августа.
Рост — 173 см.
Группа крови — третья.
Оружие — холодное, чем острее, тем лучше.
Вольный наемник, дезертир из элитного подразделения Корпорации. Имеет очень темное прошлое и весьма смутное будущее. Характер — вечно сомневающийся. Не женат (и не особо хочет...).

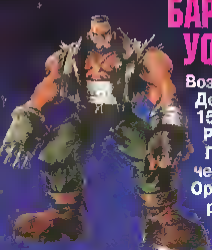
АЙРИС ГЕЙНСБОРО

Возраст — 22.
День рождения — 7 февраля.
Рост — 163 см.
Группа крови — четвертая.
Оружие — посох.
Таинственная девушка с непростой судьбой: за ней охотится вся Корпорация, а она — тихо-мирно выращивает цветочки в Мидгаре. Характер — слезоточивый (в хорошем смысле). Не замужем, да и вряд ли будет...

РЕД 13-Й

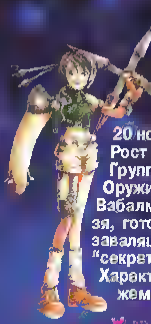
Возраст — 48.
День рождения — неизвестен.
Рост — метр в холке.
Группа крови — кипящая.
Оружие — когти, зубы, хвост!
Результат вивисекционных экспериментов доктора Ходжо и внучок философа Бугенхагена. Внешне похож на большую огненную собаку. Характер — вечно молодой. Не женат. Пока...

БАРРЕТ УОЛЛЕС



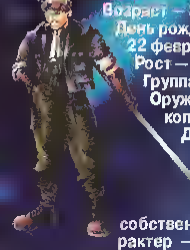
Возраст — 35.
День рождения — 15 декабря.
Рост — 197 см.
Группа крови — четвертая.
Оружие — огнестрельное оружие больших калибров.
Самовыбранный предводитель террористической организации "Авеланч", борющейся за свержение текущего правящего режима. Характер — нордический. Женат. Был...

ЯФФИ КИСАРАГИ



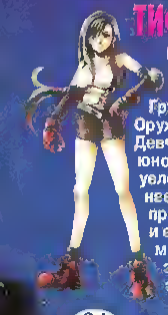
Возраст — 16.
День рождения — 20 ноября.
Рост — 160 см.
Группа крови — первая.
Оружие — сюрикены.
Вабалмошная девчонка-ниндзя, готовая на все ради самой завалящейся Материи. Первый "секретный" персонаж в игре. Характер — ядерный! Не замужем (нет желающих)...

СИД ХАЙВИНД



Возраст — 32.
День рождения — 22 февраля.
Рост — 178 см.
Группа крови — вторая.
Оружие — копья, вилы, пики.
Дальний родственник Гагарина и Армстронга. Страстно хочет в космос на собственной ракете. Характер — импульсивный, много нервничает и ругается. Состоит в гражданском браке с девушкой Шерой.

ТИФА ЛОКХАРТ

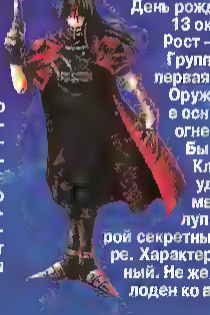


Возраст — 20.
День рождения — 3 мая.
Рост — 167.
Группа крови — вторая.
Оружие — кулаки.
Девчонка из далеких дней юности Клауда, с детства увлекалась боксом. Позднее переехала в Мидгар и присоединилась к Баррету и его друзьям. Характер — мягкий, отходчивый. Не замужем, но мечтает об этом.

КАЙТ СИТ

Возраст — в самом расцвете сил.
День рождения — неизвестен.
Рост — 1 метр.
Группа крови — голубая.
Оружие — мотыгальник.
Набитое опилками чучело с котом-наездником сверху. Телепатически управляется кем-то из Корпорации (кто он? — ждите второго диска...). Характер — непредсказуемый. Не женат (единственная особь в мире).

ВИНСЕНТ ВАЛЕНТАЙН



Возраст — 27.
День рождения — 13 октября.
Рост — 184 см.
Группа крови — первая.
Оружие — в основном легкое огнестрельное.
Бывший коллега Клауда, после неудачного эксперимента отавший полупризраком. Второй секретный персонаж в игре. Характер — подозрительный. Не женат (слишком холоден ко всему живому).

greatdragon.ru

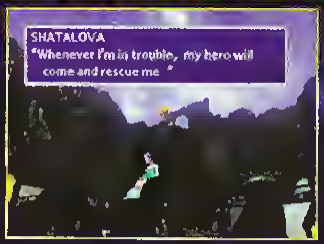
FINAL FANTASY VII ДИСК 1

WARNING!!!:
1. Играть, полностью руководствуясь этой статьей, можно, но я честно рекомендую обращаться к ней только в случае крайней необходимости, иначе игра может потерять свою интригу.
2. Из-за соображений объема, в нижеследующем тексте уделено минимальное место сюжетным перипетиям.
3. Также я намеренно отказался от указывания "простых" предметов (Potion, Ether, etc.), так как особой ценности они не представляют, и их можно купить в любом игровом магазине.

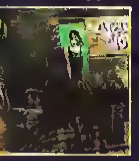
"ПЕРВАЯ ДИВЕРСИЯ"

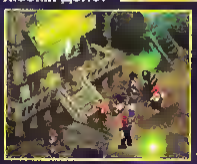
Управление переходит к вам, когда Клауд со своими новыми друзьями десантируется с поезда и вступает в схватку с железнодорожниками. Ваша задача проста — следуя за членами "Аваланча", добраться до центра реактора и заложить взрывчатку, после чего появится босс.

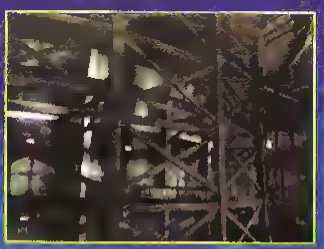
• Босс. "Guard Scorpion", 800 HP. Довольно легкий враг, особенно если учесть одну особенность — нельзя бить дроида, когда его хвост поднят! Это приводит к весьма неприятной контратаке "Tail Laser", снимающей у вашей команды по 60-80 HP. Клаудом используйте магию "Bolt", Барретом — копите "Limit". Трофей — "Assault Gun".



После гибели босса заряд активируется, и вам надо за десять минут унести свою задницу подальше от реактора. По дороге обратно помогите Джесси освободить ногу, иначе Биггз не выпустит вас на поверхность. У вентиляционного выхода Баррет прикажет команде разделиться. На следующем экране купите у "Flower Girl" (на самом деле это Айрис Гейнсборо, одна из главных героинь игры, но пока она маскируется) цветочек и идите вниз, к вокзалу. Но дойти туда Клауду не удастся — его окружат автоматчики и при любых действиях вынудят спрыгнуть на крышу поезда. Встретившись командой и перейдя пассажирский вагон, поговорите с Джесси, которая покажет план Мидгара и объяснит его строение. С перрона сразу идите налево до питейного заведения "Седьмое Небо" ("7th Heaven"), где сидит еще одна героиня игры — Тифа Локхарт. После ссоры с Барретом Клауд решает покинуть бар, но Тифа его отговорит. Баррет прервет романтику, заплатит 1.500 золотом за первый реактор и предложит две тысячи за подрыв пятого. Клауд согласится...

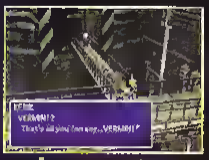




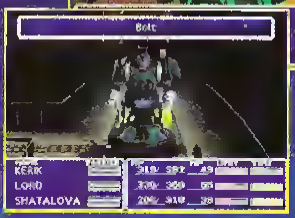


"ВТОРОЕ ЗАДАНИЕ"

Перед уходом из бара Баррет попросит Клауда научить его пользоваться Материями, пообещав взамен отдать одну, найденную в реакторе ("Restore"). Советую согласиться, так как это вызовет подробный и полезный "Tutorial" (обучающая программа) по "Materia System". В трехэтажном здании лежит еще одна Материя — "All". Вернитесь на вокзал и садитесь на обратный рейс в центр Мидгара. Во время поездки возникнут непредвиденные осложнения, и придется эвакуироваться. Не задерживаясь, бегите к головному вагону, где Баррет предложит прыгать из поезда...



Очнулись все на заброшенной подземной ветке. Двигайте наверх, там команда откроет люк и попадет в вентиляционную систему. Проникнув из нее в реактор, дойдите до зала управления, где Клауд пережнвет очередную серию воспоминаний (в которых Тифа упомянет Сефироса), но динамит все-таки установит. На верхнем этаже вас ждет система охраны. Для ее дезактивирования надо рассчитать время и ударить по панели одновременно с Барретом и Тифой. Но за очередной бронированной дверью троицу из "Аваланча" ждет засада. Появится сам Резидент, поболтает и улетит, оставив вам на развлечение новою босса.



• Босс. "Air Buster", 1200 HP. Как и приснопамятный скорпио-дроид, новая механическая игрушка из лабораторий корпорации тоже не отличается прочностью. К тому же бить его надо будет при самом удобном для вас расположении (side attack).

greatdrom.ru

Магию не используйте, лучше бейте физическими атаками сзади и копите "Limit" у Клауда. Трофей — "Titan Bangle".
Но робот оказался с сюрпризом, и, взорвавшись, унес с собой в пропасть Клауда, который сначала зацепился было за край порушенной арматуры, но потом его пальцы разжались и...

"ЗНАКОМСТВО С АЙРИС И РАЗБОРКИ С ДОНОМ КОРНЕО"

Приняв в команду Айрис (для этого ее надо спасти от Рено, замаскированных таинственных "Турков") и доведя ее до дома, Клауд после еще одной серии воспоминаний решит идти искать друзей один. Тихо покиньте дом Айрис и, взяв в саду рядом "Cover"-Материю, идите к выходу из сектора.
Однако отделаться от храброй цветочницы не так легко, и она уже ждала на входе в сектор 5. Следы Тифы приведут вас в "Wall Market", одно из самых прикольных мест в Мидгаре да и в игре вообще. Посетив бордель "Honey Bee Inn" (справа от входа) и пагоду (наверху), вы обнаружите, что Тифу похитил мафиози дон Корнео и хочет ее... в общем, очень хочет. Но в его резиденцию пускают только девушек, поэтому было решено замаскировать Клауда под женщину:
а) Платье (dress). Сходите в ателье и договорите с продавщицей, потом в большом ресторане найдите ее отца, он спросит, какое платье вам нужно? Комбинации ответов могут привести вас к: "Satin Dress" (...soft и ...shiny); "Cotton Dress" (...clean и ...shimmers); и "Silk Dress" (...soft и ...shimmers). Вернитесь в ателье за своим сарафанчиком.
б) Парик (wig). Идите в гимнастический зал, там вам предложат доказать право на легендарный парик "Большого Брата" посредством дуэли в приседаниях. В зависимости от ее результата вы получите: поражение —"Wig", ничья — "Dyed Wig", победа — "Blonde Wig".

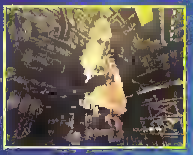
ПРИМЕЧАНИЕ: вообще-то, на этом сбор масок-предметов можно и закончить, но тогда дон Корнео выберет на ночь Айрис или Тифу, что не так прикольно, как если он изберет "that healthy-looking girl". Никаких эксклюзивных вещей вы за это не получите, зато повеселитесь вволю, так что продолжаем!
в) Тиара (Tiara). В одном из домов лежит парнишка, который, смущаясь, попросит купить ему одну вещь (в японской версии это был "подарок девушке"...). Соглашайтесь и сходите в местную гостиницу. Ночью там можно воспользоваться автоматом и купить за: 200 монет — "Protein drink set" (получите "Diamond Tiara"), 100 монет — "Stamina drink set" ("Ruby Tiara") и за 50 монет — "Muscle relaxing cream set" ("Glass Tiara"). Отдайте покупку парню и получите то, на что раскошелились.
г) Парфюм. В закусочной сядьте на свободное место, закажите "Today's Special" и потом ответьте "It was all right", получите "Pharmacy coupon". Найдите аптеку, обменяйте там купон на один предмет и идите в ресторан. В туалете сидит девушка, которая в обмен на вещицу из аптеки даст вам: "Cologne" — за "Disinfect", "Flower Cologne" — за "Deodorant" и "Sexy Cologne" — за "Digestive".

д) Нижнее белье. Недалеко от "Honey Bee Inn" мается терзаемый приличиями мужик — он с удовольствием отдаст вам свой пропуск туда ("Members Card"). Внутри есть четыре комнаты, правда выбрать можно только одну из двух незанятых. Описывать то, что будет происходить там я не буду, главное, что выйдете вы из нижних апартаментов с "Bikini briefs", а из верхних с "Lingerie".
Для создания облика полной красавицы-комсомолки и завоевания сердца дона Корнео надо иметь комплект из "Silk Dress", "Blonde Wig", "Diamond Tiara", "Sexy Cologne", "Lingerie" и сделать грим (make-up) у одной из танцовщиц в борделе. Переоденьтесь в ателье и двигайте к пагоде — там вы найдете Тифу, в зависимости от выбора Корнео посмеетесь от души. Когда карты раскроются, мафиозн под страхом угроз команды "Аваланча" расскажет об ужасном плане "Ширы" разрушить весь Сектор 7 и свалить это на бойцов сопротивления. Потом Корнео откроет ловушку, и Клауд с девицами улетят в бездну...

"СПАСТИ СЕКТОР 7!"

Посмотрев во время полета сцену с правлением "Шинры" (кроме Хейдеггера и знакомого уже Президента, вам покажут Рива, шефа отдела Строительства), вы приземлитесь в канализации, где почти сразу появится новый босс.

• Босс. "Aps", 1800 HP. Довольно опасная тварь, правда слишком часто использует атаку "Sewer Tsunami", отнимая у себя по 180 HP. Не забывайте лечиться, используйте магию "Fire", копите "Limit" у Клауда, и победа будет за вами. Трофей — всего лишь "Phoenix Down"...
Из заслуживающих внимания предметов в канализации лежит новая Материя — "Steal". Это ваша первая "Командная" Материя, она добавляет пункт "Steal" к боевому меню носителя, позволяя ему красть у противника предметы — экипируйте ею слабейшего персонажа. Выход из сточных лодземелий ведет к Паровозному Кладбищу (Train Graveyard), откуда уже недалеко до Сектора 7. Если путь оказался закрыт, значит поблизости есть локомотив, который можно отогнать с дороги. Минуя вокзал, идите к башне, и вы станете свидетелем падения с нее старого боевого товарища Веджа! Айрис убежит спасать Марлен (дочку Баррета), Тифа останется ухаживать за умирающим Веджем, и Клауду придется подниматься наверх в одиночестве, мимо смертельно раненых Биггз и Джесси (увы, им всем суж-



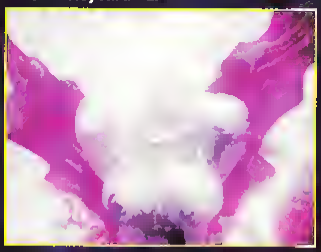
greatdragon.ru

дена смерть...). Наверху Баррет в одиночку пытается предотвратить подрыв башни, но появится знакомый нам Рено и вяжется к драку.

• Босс. "Turks: Reno", 1000 HP. Первый нормальный босс-человек в игре. Дерется, правда, он довольно вяло, зато использует "пирамидирование" игроков (как Анубис из "War Gods"). Попавших в подобную ловушку персонажей надо освобождать физическими атаками, иначе Рено запирамидирует всю команду, а это означает поражение. Из магии против этого Турка хорошо работает "Ice". Трофей — "Ether". После поражения Рено его место займет Ценг (начальник команды Туркое) и поступит умно: прикрываясь телом... Айрис, он запустит Систему Экстренного Отделения Башни. Тут уже никто не смог ничего сделать, и пришлось покинуть тауэр на некоем подобии тарзанки. Сектор 7 погиб...

РЕЙД НА "ШИНРУ"

Очнувшись перед заваленным путем в разрушенный сектор, вернитесь к дому Айрис, где откроется, что она последний представитель расы Древних (кстати — ее настоящую мать зовут Ифална). Во время воспоминаний Эльмиры прояснится, кто такие Древние и зачем они так нужны "Шинре". Клауд, Баррет и Тифа решают отбить Айрис у "Шинры", что бы это им ни стоило. Вернитесь на "Wall Market" (по пути возьмите командную Материю "Sense", позволяющую в бою путем одноименной команды сканировать врага на предмет HP, MP и слабостей). В оружейном магазине купите у владельца три батарейки и с ними идите к отвесной стене, что справа от пагоды. Взбирайтесь по проводам наверх, заряжайте батарейками разные девайсы, и вскоре вы докарабкаетесь до центрального штаба корпорации "Шинра". Выберите путь, каким желаете проникнуть в здание — либо штурмом через парадный вход, либо тихо по пожарным лестницам. Первый вариант гораздо предпочтительней, так как при втором вам придется пешком пройти почти ШЕСТЬДЕСЯТ этажей, постоянно слушая речи злобного Баррета. Штурмом взяв главный вход, оседлайте на втором этаже лифт и езжайте до 59-го этажа. Дальше начнется самое интересное — остальные этажи небоскреба строго засекречены, и чтобы туда попасть, необходимо иметь "Keycard"-ы.



Вот что для этого надо сделать:

59 — Приемный покой. Перебейте команду охранников.

60 — Музей. Переведите всю команду от одной двери к другой, маскируя их за статуями. Главное — не торопиться и выждать благоприятный момент.

61 — Зимний Сад. Найдите одного товарища, и на его вопрос ответьте ".....". Он подумает что вы — ремонтная бригада и отдаст пропуск.

62 — Мэрия. Поговорите с мэром Домино, он согласен отдать карточку аж на 65-й этаж, но только если вы отгадаете пароль. Вообще-то он элементарно раскалывается перебором вариантов, но для особенно честных расскажу правильную процедуру: на этаже есть четыре библиотеки, в каждой — шесть файлов. И в каждой библиотеке есть файл, ей не принадлежащий (это можно понять, переписав на бумажку номера и немного подумав). Найдите его и запишите букву, соответствующую номеру. Из букв составьте слово и скажите его мэру. Easy, eh? Кстати, если вы угадаете ответ с первого раза, Домино даст вам "Elemental"-Материю...

63 — Хранилище. Тут имеет место быть довольно серьезная головоломка — как, открыв всего три двери, получить три предмета. Если честно, то я получил всего два (даже пользуясь вентиляционной системой) — "Star Pendant" и "Four Slots". Может у вас получится?

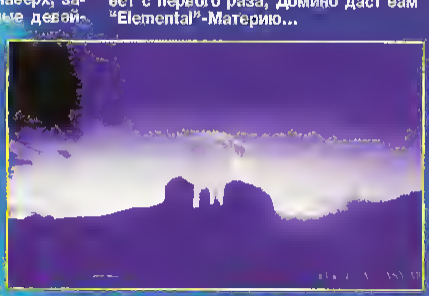
64 — Спортивный центр. Здесь наконец-то можно отдохнуть, засейвиться, а также похитить всякую мелочеву из шкафчиков в раздевалке.

65 — Зал Заседаний. Найдите комнатку с туалетом и посредством унитаза проникните в вентиляционную систему. Там вы сможете послушать правление "Шинры", где, кроме Президента, Хейдеггера и Рнва, будут присутствовать Скарлет, Палмер и Ходжо. После вернитесь обратно и следуйте за Ходжо, он оставит открытой дверь на 66 этаж.

66 — Тюремно-лабораторный комплекс. Пойдя за Ходжо, вы увидите загадочную Дженову, нового персонажа — реда 13-го и обретете новую Материю — "Poison". Поднимитесь на транспортном лифте наверх, там при попытке освободить Айрис Баррет разобьет стеклянную колбу с Редом, тот набросится на Ходжо, который, в свою очередь, призовет босса.

• БОСС. "Sample: H0512", 1000 HP. Еще один монстрюк из дьявольской лаборатории "Шинра". Не обращайте внимания на защищающие его маленькие "сэмплы" и сосредоточьте огонь на главной туше. Также не советую использовать новоприобретенную Материю "Poison" — пользы от нее не будет. Трофей — "Talisman".

В опустевшей колбе возьмите еще одну Материю — "Enemy Skill", она позволяет носителю учить избранные атаки врагов, сразу же ее экипируйте! У лаборанта возьмите "keycard 68", спуститесь этажом ниже и сядьте в лифт. Появится бдительный Руд (еще один член бригады Туркое), и вас упекут в тюрьму, предварительно показав Президенту (читайте внимательно диалог — будет много нового о Древних)... Посидите в тюрьме до выхода следующего номера журнала "Великий Дракон".



greatdragon.ru

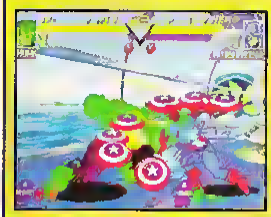
Ray Storm (Working Design/Taito)

Эту игру ждали с удвоенным желанием. Во-первых, это единственный на сегодня по-настоящему 32-х битный "shooter" (а не безоглядная компиляция с аркады), а во-вторых, эта игра вышла под легендарным лэйблом Working Design (компании, навечно прославившей свое имя переводом японских хитов на американский рынок). Первый, так сказать, блин, делался со всевозможным старанием, и получился он со всех сторон румяным. В игре присутствует а) грандиозная полигонная графика с завораживающими спец. эффектами, б) классная музыка (не вполне "космического" настроения, но тоже неплохо) и в) сюжет! Вы — новобранец ВВС Земных сил на новейшем истребителе "R-Gray" отражаете атаки империи Сицилия (Sicilia). Недостаток же (да и то с моей точки зрения) у "Ray Storm"-а один: чрезмерная сложность. Над этой игрой вы будете мучиться дол-г-о-о...

Графика	5	Общее впечатление
Звук	4+	
Управление	4	4+
Увлекательность	4+	

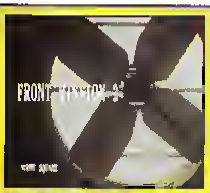
Marvel Super Heroes (Capcom)

По какой-то непонятной причине Capcom никогда не торопится переводить свои файтинги с игровых автоматов на PlayStation. Проходят годы, прежде чем игра, полюбившаяся всем на аркаде, перебирается в формат приставки. Так было и с "Night Warriors" — продолжением "Darkstalkers", и с "X-Men: Children of the Atom", и с "X-Men vs Street Fighter", а список еще далеко не полный. Можно, конечно, оправдываться тем, что PlayStation с анимацией "работает" не так хорошо, как с полигонами, но чего же тогда тянули с полигонным "Street Fighter EX"?
Подобная участь "долгожданности" не миновала и "Marvel Super Heroes", вышедшей на игровых автоматах аж в 1996 году, и лишь сейчас появившейся на PSX. Это уже вторая капкомовская игра после "X-Men: CofA", посвященная Супер Героям комиксов от Marvel. А надо вам сказать, что комиксы этой фирмы, известные даже у нас, на Западе имеют просто бешеную популярность. Поэтому, ТАМ "Marvel Super Heroes" была обречена на успех. А чем может привлечь эта игра наших геймеров (ведь одного присутствия Человека-Паука им будет явно не достаточно)? Во-первых, самыми огромными спрайтами героев (простой пример, когда Халк, сидя, делает апперкот, подчеркиваю — сидя, он достает кулаками до линеек жизни!). Во-вторых, внушительностью Специальных Приемов. Если в MSH из пола вырывается фонтан огня, то размером он уж никак не меньше, чем в пол-экрана. В-третьих, полностью разрушающимися декорациями — стекла бьются, в полу остаются вмятины от упавших Супер Героев, а подвесной мост (декорация Вульверина), когда сломаются перила и оборвутся канаты, попросту падает в бурную горную реку и тонет! Но надо оговориться сразу, в бочке меда есть и ложечка дегтя. Игра тормозит. Правда, случается это в основном, только когда один герой раздвоился, другой расчетверился, и многочисленные двойники начинают повторять все удары и приемы оригинальных персонажей. А в общем игрушка очень даже ничего, не "SF Alpha", конечно, но красивая и приятная. Играть стоит.



Графика	5-	Общее впечатление
Звук	3	
Управление	4	4+
Увлекательность	4+	

Front Mission 2 (Squaresoft/G-Craft)



Долгожданное продолжение SNES-овского стратегического бестселлера на "Playstation" вышло как-то незаметно, при всяком отсутствии помпезности типа рекламы и т.д. И очень зря, товарищи! Так как по моему мнению FM2 — настоящий шедевр. Безумно стильный силиконовый ролик в заставке, адекватное управление, до самых мелких подробностей продуманный сюжет и, конечно, многие сотни рисунков в стиле Йошитаки Амано (подвижника японской живописи). Слабыми же сторонами игры являются ужасные, всепоглощающие загрузки, возникающие в среднем каждые пять минут по поводу и без оного, и... анимация роботов. Они двигаются с анимацией уровня "славной 8-битки", заметно омрачая в принципе неплохой видеоряд игры. Резюме? Да здравствует "Squaresoft" (в какой уж раз?..)!!!

Графика	3+	Общее впечатление
Звук	4	
Управление	4	4-
Увлекательность	5	

greatdragon.ru

PaRappa The Rapper (SCEI)

LET'S GET FUNKY! ВСЕ БЫСТРО ЗАБЫЛИ О СВОЕЙ НЕЛЮБВИ К РЭПУ! Я тоже не очень любил упомянутый музыкальный стиль. До того, как сыграл в эту игру.

PaRappa — игра удивительная, оригинальная, именно та вещь, которую надо ставить на большой вечеринке! Да что там, покажите ее родителям, и они купят вам PlayStation! Если вкратце, то ПаРаппа — крутейший собачонок, которого другие звери учат петь и плясать рэп. В каждой "песенке" надо повторять за учителем определенные слова — каждому из них соответствует кнопка джойстика. Звучит довольно кисло, но добавьте к этому потрясную графику-граффити, отпадные тексты и супер-смешных героев (вроде сенсея Лука) и посмотрите, что выходит: сюрприз года! На самом деле, "PaRappa The Rapper" настолько непохожа на обычные видеоигры, что даже человек, никогда не игравший на приставке, может здесь сразу добиться неплохих результатов и получить массу удовольствия. В Японии, например, не Крэш Бандикут, а именно ПаРаппа — символ и талисман PSX! Ну вот, после сказанного толпы скинхедов закидают гранатами нашу редакцию...

Прежде, чем делать что-то подобное, заставьте себя сыграть в эту игру, уверяю, вам понравится Peace-Love-Respect!

Графика	5	Общее впечатление
Звук	5	
Управление	4	5
Увлекательность	5	

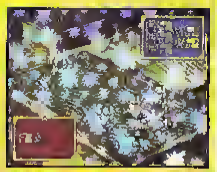
G Police (Psygnosis)

По поводу этого shooter'а мнения у нас в редакции разошлись. Duck Wader заявил, что водить безшинтовой полицейский вертолет ему очень нравится, отнял у меня оба диска и играл в них до посинения. Jason, на дух не переносящий атмосферу научной фантастики и космических приключений (человек не любит "Star Wars" и "Babylon 5"), вывалил на "G Police" целый ушат грязи, в пух и прах разнеся графику и управление... А я скажу следующее. Игра не так совершенна, как Warhawk, но на порядок выше всех остальных футуристических леталок-стрелялок и "симуляторов", вроде "Wing Commander". Тот факт, что вы летаете в городах, закрытых куполами, сильно напомнил "Русскую рулетку", но тут все выглядит покрасивее и совсем по-киберпанковски. Насчет управления к нему можно привыкнуть, и в итоге оно покажется вполне удобным для данного типа игры. Графика очень детальна (можно спокойно прочесть надписи на проезжающих машинах) и красочна, но имеет оборотную сторону: окружающая среда "строится" слишком уж резко, из пустоты на вас внезапно выпрыгивают целые дома. Все этапы разбиты на миссии, больше всего напоминающие 'Mechwarrior 2" — сопроводить конвой, просканировать колонну грузовиков, уничтожить ключевую цель. Такая, вот, игра. Если "G Police" придется вам по вкусу, то вас не разочарует и новый Psygnosis-овский шедевр, "Colony Wars". О нем — в следующем номере.

Графика	4	Общее впечатление
Звук	4	
Управление	4-	4-
Увлекательность	4	

Ogre Battle: The March of the Black Queen. Limited Edition (Atlus/Artdink)

Даже после неудачи с "Persona", настырная компания "Atlus" продолжает лезть во всемирно уважаемый пантеон элитных производителей RPG и варгеймов. На этот раз для "последнего и решительного боя" был выбран старый SNES-овский хит "Ogre Battle", в свое время получивший кучу званий и наград. Правда "Quest", оригинальная команда разработчиков игры, подписала контракт со "Square" на написание "Final Fantasy Tactics" и портировать OB вызвалась печально известная "Artdink"... И, как и ожидалось, ничего путного у них не получилось — например, проблему повышения графического разрешения они преодолели просто: уменьшили масштаб карты и все! Якобы "написанная заново" музыка от этого не пострадала — такую кошмарную однообразность редко где можно найти. Насчет изменения игрового процесса ничего говорить не буду —оригинальную игру я видел только один раз (и то в запечатанном виде). В общем покупать игру следует только в случае, если вы очень продвинутый фанат "wargame"-ов, не обращаете внимания на графику и способны проводить по полдня за одной единственной битвой. Остальным рекомендую просто не обращать внимания на "Ogre Battle".



Примечание: "Atlus" не сдается!!! Как мне стало известно, он собирается выпустить в США продолжение вышеописанной игры — "Tactics Ogre" (тоже выходила на SNES-е, но только в Японии). Утешает одно: теперь хоть портирование осуществляет "Quest"...

Графика	2	Общее впечатление
Звук	2	
Управление	2	3
Увлекательность	4+	

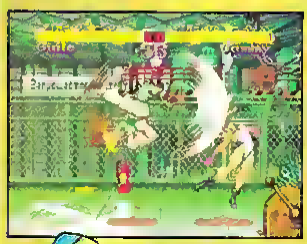
greatdragon.ru

MDK (Shiny Entertainment)

Разве может оказаться плохой игра, сделанная командой Девида Перри, коллективом, создавшим мегадрайвные "Cool Spot" и "Alladin", придумавшим и оживившим Червяка Джима? Конечно, нет. MDK —класснейшая, очень стильная стрелялка, несущая в себе черты всех перечисленных выше игр и развивающая их! Графика выше всяких похвал: 30 кадров в секунду при потрясающей детализации врагов бэкграундов. Да что там, в MDK я увидел, наверное, самые эффектные (как по виду, так и по архитектуре) этапы в PlayStation-овской игре за последние три-четыре месяца! Качество звука вообще можно не комментировать — Томми Талларико (на его счету музыка "Cool Spot", "Aladdin", "Robocop vs Terminator", EWJ 1-2) превзошел сам себя. Как и все продукты Shiny, MDK буквально пропитана юмором и всевозможными приколами! Кстати, не надейтесь пройти ее за пару дней — тут полно загадок, над которыми придется поломать голову. Почаще переключайтесь в снайперский режим стрельбы (ато как игра в игре!), большинство головоломок обычно разрешаются одним метким выстрелом, вся соль в том, что надо отыскать, КУДА и ЧЕМ стрелять. Осталось только сказать, что MDK, по словам Перри, расшифровывается вовсе не как "Murder, Death, Kill" (так написало большинство игровых журналов), а как "Max, Dr. Fluke Hawkins, Kurt" — имена главных героев.

Графика	5	Общее впечатление
Звук	5	
Управление	4+	4
Увлекательность	4-	

"SF Collection" — это не новая игра серии "Уличного Бойца", скорее это некое энциклопедическое издание старых, добрых, проверенных временем игр. Подборка для настоящего ценителя, подарок истинному гурману! На двух дисках представлены три игры — самых ярких представителя серии "Street Fighter". Именно эта тройка, по мнению гениев из CAPCOM, обеспечила их бессмертному сериалу всеобщее признание и ошеломляющую популярность: "Super Street Fighter II" (оба варианта которой занимают весь первый диск), и вторая "Альфа", расположившаяся на втором диске. Причем "Super SF II the New Challengers" и "Super SF II Turbo Grand Master Challenge" сохранены в совершенно первозданном виде. В игры 1994 года не внесено ни единого изменения, но и не упущена ни одна деталь, присутствовавшая тогда на игровом автомате Аркада один в один! (Не считая loading'ов, но от этого уже никуда не деться...) А вот, вошедшая в коллекцию "Street Fighter Alpha 2" претерпела некоторые изменения, за что получила приставочку "дэш" (закорючка в конце). Помимо Arcade mode, Versus и Survival появился новый вариант игры — Gouki mode, где надо одолеть одного, но супер-усиленного Акуму. Так же появилась возможность выбирать Start'ом персонажей из второго "Стритфайтера". Лучше всего различия заметны на Чан Ли, раньше она была одета совершенно по-другому — юбочка, бантики, ленточки... А в целом, новые (хотя правильнее сказать "старые") варианты "альфовских" персонажей отличаются от оригиналов лишь цветом одежды и способом ведения боя — у них нет Суперов, которые появились лишь в "Super SF II Turbo".



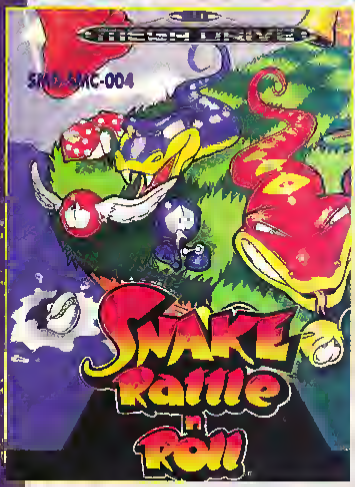
Теперь самое главное: в игру добавлен новый скрытый персонаж. Это Кэмми! Чтобы ее "открыть", надо пройти игру Бизоном (ведь они действительно связаны общей сюжетной линией!) и ввести на первом месте "доски почета" инициалы — CAM. Выбирается Кэмми Start'ом с "карточки" Бизона, после чего она к вашим услугам, но только в режиме Versus.

Итог: "Дэш"-Alpha будет интересна как профессионалам, так и людям, по какой-то причине в "Альфу" еще не игравшим, а вкупе с "Супер Стритфайтерами" диск рекомендуется самым широким слоям видеобойцов, потому что эти игры — настоящая классика файтинга.

РЕЙТИНГИ играм 1994 года ставить, по-моему, неуместно, а "Альфу" и так все хорошо знают.

Анонсы подготовили Агент Купер, Александр Макаров, Lord Halta, Артем Сафарбеков

greatdragon.ru



Эта игра наверняка не понаслышке известна любому мало-мальски опытному геймеру. Так получилось, что именно она обратила внимание широкой общественности на приставочные бродилки с изометрическим (полусверху-полусбоку) изображением. Вышла, однако, не так уж давно — сеговская версия датируется 93-им годом, 8-битный "Snake 2" появился годом раньше. Игры близкого жанра и раньше были на обеих приставках, но этот неувядающий хит превзошел их как графикой и звуковым сопровождением, так и динамичностью происходящего. И ни в одной игре с тех пор создателям не удалось достичь такого удивительного сочетания простоты управления и построения уровней, невероятно трудных в плане прохождения. При этом сложность игры возрастает очень плавно, первые два этапа пройдет и младенец, а виртуозов, покоривших последние два, днем с огнем не сыскать.

Сюжет здесь, как и в большинстве бродилок, особого значения не имеет. По не раз упоминавшейся в нашем журнале причине (недруги, понимаешь, флаг сперли) две храбрых змеи, Рэттл и Ролл, бросились на штурм ужасающе высокой горы. Десять карнизов-уровней расположены в различных ее местах: от уходящего в океан подножия до ледяной шапки, и соединены пронзающими скалу коридорами, вход в которые охраняют морийские гномы. Шутка, конечно, но кто бы там внутри ни сидел, кого попало на свою территорию он не пускает. Змеи должны продемонстрировать героизм и не только добраться до заветной двери через ужасающую полосу препятствий, но и к концу пути пребывать в отличной (от других...) форме тела, пожрав в буквальном смысле слова беззащитных обитателей горного плато.

Сильно меняющиеся по ходу игры "продукты" в основе своей всегда имеют шарик, так что с прочей, не столь безобидной и безответной живностью их спутать сложно. Тем более, что лезут они либо из спаренных труб, либо из люков, коими в обилии усеяна клетчатая поверхность уровня. От хорошего питания змея растет в длине, пока не достигает некоего максимума, что знаменуется звуковыми и световыми (мигание хвоста) сигналами. Тут уж вы, не мешкая, должны бежать к соседствующим с дверью весам, чтобы послать благую весть стражу коридора.

При ранении складирующаяся в хвосте энергия тратится на поддержание жизни, но падение с высоты или на шипы, а также расплющивание некоторыми тяжелыми элементами пейзажа наносят невосполнимый ущерб и приводят к потере жизни. Пока у вас не кончатся попытки и кредиты (они, в принципе, равносильны трем попыткам, но еще и на счет игры влияют), ваш герой после гибели будет продолжать путь с последнего относительно безопасного своего шага и с хвостом единичной длины. Враги не так опасны, как многочисленные ловушки ландшафта — из-за врагов вы теряете, в основном, лишь время, требуемое для восстановления хвоста у ближайшей трубы-кормушки. Да и смерть от их рук больше напоминает праздничный фейерверк, чего явно не скажешь о, скажем, смерти на шипах, когда змейка с долгим отчаянным воплем, ускоряясь, уносится в преисподнюю!

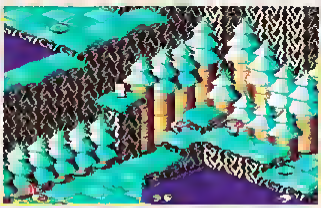
Игра ведется на время. Такой подход, конечно, придает ускорение всему происходящему, но при первом знакомстве с игрой весьма напрягает. Гораздо меньше, впрочем, нежели в восьмибитной версии. Вообще, спешить советую лишь в одном случае — при ловле блох (в смысле, съедобных существ). Они действительно быстро и хаотично перемещаются, поэтому для удачной охоты приходится в темпе работать языком (видели, как стремительно движется он у настоящих пресмыкающихся?). Турбо-кнопка при этом не действует. Начиная с третьего уровня обилие врагов и пропастей вынуждает передвигаться осторожными шагами, причем каждый следующий рекомендуется тщательно обдумывать. Просторные места встречаются лишь рядом с кормушками и там, где требуется разгон для прыжка. В прыжке змеи, разумеется, отбрасывают тень, но уследить за ней не всегда возможно, так что надежнее будет запомнить хорошенько, откуда и на какое расстояние следует прыгать. Особенно это касается летающих ковров на пятом уровне, ибо тень там вообще местами не видна.

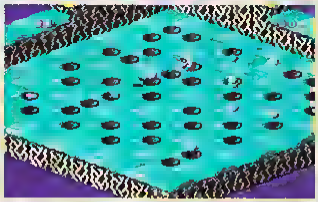
Истреблять врагов можно двумя способами — прыгать на них сверху или бить языком. Второе, обычно, предпочтительнее, ибо не на всякого врага еще и прыгнуть можно, да и прицеливаться в пространстве сложнее, чем на плоскости. Но если язык слишком короткий, или времени мало, или враг движется по траектории, лишающей вас безопасного места для атаки, то можно повысить шансы на успех, подкараулив противника на границе доступной ему зоны. Даже в случае вашего промаха, он вас тоже не покалечит.

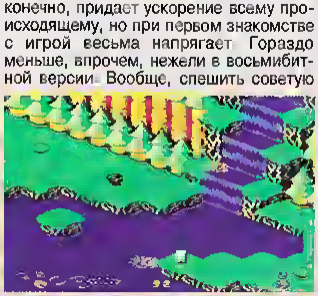
Облегчить и разнообразить игру помогают следующие призы:

змейкина башка — жизнь либо продолжение (в зависимости от размеров),

значок Y — витаминчик для роста языка (тем самым расширяется зона поражения),

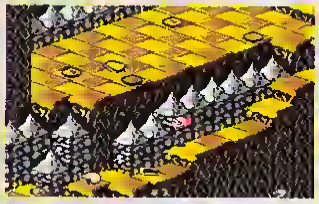


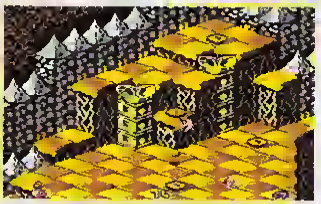


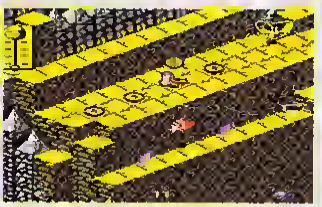


greatdragon

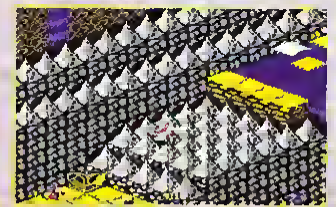
будильник — добавляет 20-30 единиц к счетчику времени.
шлем — дарует несколько секунд защиты от врагов,
ключик — с ним змейка бегает, как заведенная, а значит и прыгает дальше обычного, что иногда позволяет попасть в ранее недоступные места,
кривая стрелка — временная смена ориентации. Если случайно взяли, лучше ждите выздоровления, стоя на месте.
Иногда призы лежат прямо на дороге, иногда — внутри люков, открыть крышку которых можно с помощью языка. Там же может находиться разная живность — как приятная (шарики), так и не очень (все остальное). А также вход в бонус, где вы некоторое время сможете безнаказанно отъедать себе хвост.

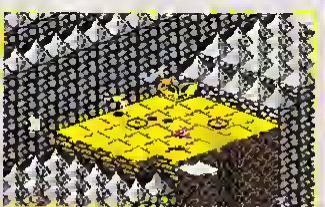




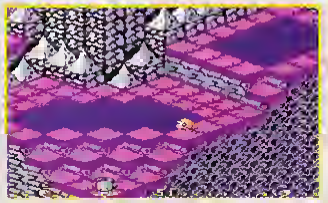


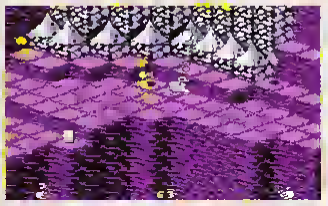
Обращаю внимание на парочку неприятных сюрпризов — по ходу игры все чаще из труб вместо пищи выпадают бомбы, ими же может обернуться чересчур халявно добытая жизнь.
Нельзя не упомянуть такую важную отличительную черту, как возможность игры вдвоем. По мнению создателей, игра при этом должна принимать соревновательный характер, но предполагаемые соперники обычно объединяются перед лицом общей опасности и преуспевают в этом — каждый имеет возможность учиться на ошибках не только своих, но и партнера.
В игре 11 уровней.
1. Начинается приключение на зеленых приморских лугах, где катаются шарики, скользят шашки и прячется в люке одинокая нога. Бить последнюю надо долго, но в награду получите жизнь. Упав в воду, срочно выбирайтесь на берег, иначе под знаменитые звуки из фильма "Челюсти" змейку сожрет чья-то зубастая морда. На первом островке находится невидимый люк, ведущий через бесхозный коридор сразу на третий уровень, а с площадки напротив весов отправляется ракета аж на восьмой (!) уровень, но запрыгнуть на ее борт удастся лишь очень быстроногому герою. Прикол — если вы отправитесь на третий уровень до того, как ракета стартует, то ее утянет вместе с вами в люк!
2. Шарики обзавелись пружинками, ловить их стало гораздо сложнее. Мухоморы от шашек отличаются лишь формой, а у двери опять ошивается нога с жизнью. Взяв ключик, вы можете попробовать прыгнуть через ряд шипов на клетку с жизнью, хотя это очень рискованно. Первое ваше знакомство с водоладами будет не столь опасным, вы все еще на берегу моря и падать пока особо некуда.
3. Шарики научились бегать, а врагами вашими, в основном, будут капканы. Кое-где из пола вылезают острые лезвия. Жизнь и витаминчик на водопадах берутся легко, continue и вовсе на земле валяется. Но главный сюрприз — люк на горке с двумя трубами, куда можно запрыгнуть по боковым уступам, взяв ключик. Он ведет на пятый уровень!
4. Начало и конец этого уровня вы проведете, поднимаясь по узким карнизам в окружении шипов. Затем встретите нового, неподвижного противника, разбрасывающего иглы. Нога от вас в темпе убежит, и это даже к лучшему, жизни она не дает. Шарики научились плющиться, падая на землю, в это время змейкин язык не может их цеплять. На пути к весам на вас градом посыплются тяжелые болванки. В основном они самонаводящиеся, так что продвигайтесь прыжками к весам, и сразу же обратно.
5. Существа, напоминающие коврики, по вредности не уступают худшим из врагов: сколько жизней вы из-за них потеряете! Начинайте прыжки с середины клетки, расстояние отмеряя на глаз. С третьего надо не спрыгивать, а аккуратно сползать, иначе разобьетесь. После коврика-лифта будут три люка, жизнь — только в нижнем. Синие квадратики на стене попытаются вас спихнуть, преодолевайте их прыжками. При переправе к двери на периодически исчезающем коврике главное — вовремя угодить на него в первый раз.
После этого останется лишь лодпрыгивать, когда коврик начнет мигать.
6. С вершины спадает уйма ручьев и рек, течение которых неотвратимо сносит вас в пропасть — прыгайте чаще и метче. Враги на уровне — Роковые Колокола, с их острых макушек змейки соскальзывают, так что безопаснее разбираться языком и издалека. Как доберетесь до места бомбардировки колоколами, дождитесь, пока не вылетит водная маска — нацепив ее, герои смогут лезть вверх по близлежащему водопаду (быстро жмите кнопку прыжка). Держитесь ближе к правому краю, чтобы вас не снесло с верхушки водолада, но не покидайте водяной струи, иначе змея с воплем упадет вниз (прикол в том, где вы продолжите





greatdragon.ru





игру). На этом уровне и следующем кормушек и люков нет, поэтому больше одного ранения вы не переживете. Зато дверь коридора открывается сама.

7. Опыт, приобретенный на шестом уровне, пригодится вам в разборках с подвижными сверлами, обитающими в этой долине водопадов — прыгать на них категорически запрещается! Второй противник, катящиеся камни, еще опаснее, поскольку отнимают жизнь мгновенно и неистребимы. Наконец, вам придется караулить гейзеры-фонтанчики, чтобы с их помощью запрыгнуть на утес выше —хорошо еще, что течение в тех водах не очень быстрое.

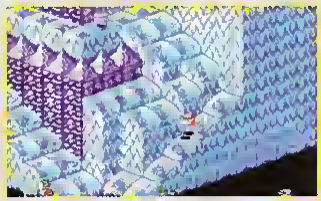
8. Самый необычный и легкий уровень, сладкий момент расслабухи перед форменным геймерским кошмаром. И музыка здесь гораздо приятнее, плавают себе змейки под чарующие звуки да рыбок поедают. Никакой спешки, жизнь в подарок — не уровень, а сплошной бонус!

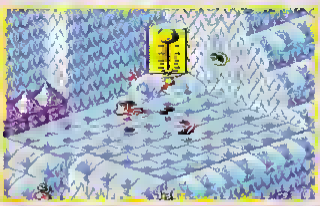
9,10. Единственный способ облегчить себе жизнь на узких ледяных склонах — все время прыгать. Так вы и катящихся снежных комьев избежите, и шанс вовремя остановиться на краю пропасти получите. Кое-где удачным броском можно неплохо сократить себе путь. Где-то во второй части уровней вы увидите скачущую ногу, над которой из дыры в стене вылетают шары. Ноги, похоже, бессмертны, а шары надо ловить, пока они не отрастили винт и не улетели. Если три таких вертолетика сколятся на экране, заманите их в нижнюю его часть, а сами быстро отползите наверх, чтобы исчезнувшие "продукты" заменились на свежие. На 10-м уровне весы спрятаны чуть ниже кормушки, слева от них лежит жизнь. Взять ее, раз уж дошли досюда, вы наверняка сможете без потерь. Последняя и самая кошмарная часть пути — восхождение по узкой стене с наклоном по диагонали. Если у вас достаточно жизней, вы можете просто прыгать с клетки на клетку, падая и используя краткий момент после возрождения для еще одного точного прыжка.

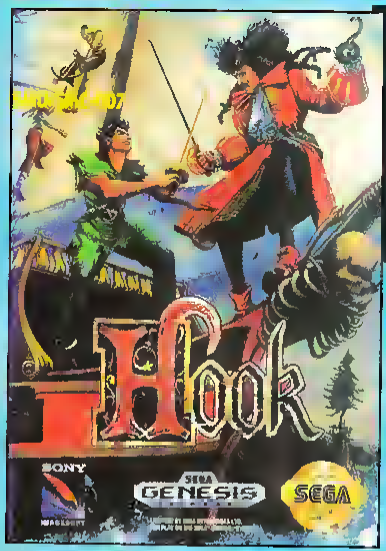
Идеальным же решением будет поворот рычажка slow-motion (если он есть на вашем джойстике).

11. Вот она, грабительская нога, прыгает радостно по испещренной кратерами поверхности. Как нашим героям удалось залрыгнуть на Луну? Вряд ли для них это было сложнее, чем для вас — достичь этого уровня. Ослабленная гравитация и два шара, постоянно пересекающих арену, не должны повлиять на исход финальной схватки. Змейкам нужен флаг, и рано или поздно они его получат!

Eler Cant







Джез Крюк исчез. Проиграв поединок в 8-битной игре (об этом позаботился лично В Дракон в 24 и 29 номерах журнала), кровожадный пират упал за борт. И хотя, что было дальше — доподлинно неизвестно: многие предполагали что капитан наконец-то попал крокодилу на обед. Но слухи о гибели старого пирата оказались, мягко говоря, преувеличенными. Джез Крюк не исчез в крокодиловой пасти, а затаился в 16-битном картридже. Горя жаждой мщения, кровожадный пират решил основательно подготовиться к новой схватке с Питером — собрал самых отъявленных головорезов (даже несколько индейцев к себе перезвал), отбил у Потерянных мальчиков почти всю страну Нетинебудет, перестроил свой корабль и запасся дополнительной жизнью.

Но только не говорите пока об этом Питеру — ведь он уже повзрослел, потолстел, обзавелся семьей и разучился летать. Вот, полюбуйтесь, как наш герой гонит собственных детей спать и злится, когда ему задают "детские" вопросы про страну Нетинебудет. Нельзя не содрогнуться, представляя, во что превратился бы Питер на старости лет, если бы не его заклятый враг. Конечно, Джез Крюк мог бы и не вмешиваться, исподволь потешаясь, как некогда грозный и непобедимый мальчишка постепенно превращается в старую и жалкую развалину.

Но разве грозе морей и океанов пристало мириться с тем, что его забыли, как никому ненужный хлам?! Ну, уж, нет! И в то время, пока наш герой читает на балконе нравоучения, зловещая тень пиратского корабля уже промелькнула на фоне Луны.

Только Питер вышел за порог, как пираты взяли дом на абордаж и, схватив детей, отплыли назад в Нетинебудет. Дети — всего лишь приманка. Капитан Крюк жив и жаждет отомстить за все прошлые неудачи и унижения. Однако, разглядывая, как фея Тинкербел тащит в Нетинебудет куль с беспомощным толстым Питером, невольно задаешься вопросом, сможет ли этот обрюзгший дядя принять брошенный вызов? В фильме подготовкой Питера к решающему поединку с Джезом Крюком занимались почти все Потерянные мальчики во главе с Тинкербел, здесь же эта непростая задача целиком возложена на вас. Тинкербел, правда, будет иногда давать необходимую для полетов звездную пыль, да на пиратском корабле Потерянные мальчики малость помогут. Но фею надо еще найти, до пиратского корабля — дожить (хорошо хоть, что запас 'CONTINUE' бесконечный).

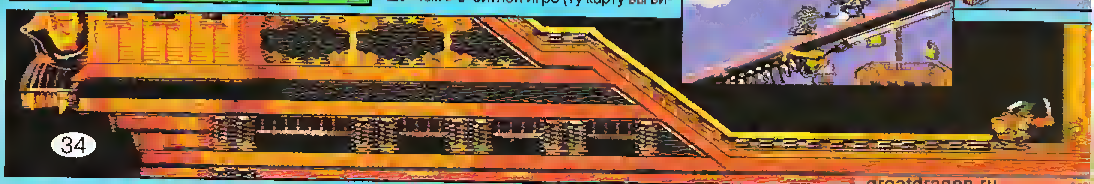
Пока же несколько слов об управлении. "B" — прыжок, а если у вас есть звездная пыль (заполнена линейка '"FLY'), то Питер может полететь (для этого надо нажать "B" в тот момент, когда наш герой окажется в воздухе), "A" — удар мечом, а если эту кнопку зажать, Питер бегает или летает очень быстро.

Посмотрите на карту страны Нетинебудет. Чтобы добраться до Джеза Крюка, вам предстоит пройти десяток этапов. Это, конечно, в два с половиной раза меньше, чем в 8-битной игре (ту карту вы видите рядом), но эти десять этапов вполне стоят тех двадцати пяти! Ведь Питера уже давно ждут и всюду не с распростертыми объятиями, повсюду рыщут пираты, и страна Нетинебудет полнится слухами, что через три дня назначен смертельный поединок (ну, конечно, если толстый старый Пэн все-таки доковыляет до пиратского корабля).

На первом этапе нашему герою, только что "прилетевшему" (на крыльях Тинкербел) в страну своего детства, предстоит доказать Потерянным мальчикам, что он действительно является тем самым Питером, которого здесь помнили все эти годы. И в фильме, и в игре это задание самое первое и, пожалуй, самое простое. Но не подумайте, что с ним легко справиться — хоть на копья робят и надеты чехлы, каждый удар отнимает единицу вашей жизненной энергии ("POWER"), этот запас можно восстанавливать, подбирая вишни и яблоки, и даже увеличить, находя листья). Как увидите неподвижно стоящего Тама Бата (этакий весьма упитанный молодой человек), берегитесь — он выжидает удобного момента, чтобы подкатиться прямо под ваши ноги. А самой последней проверкой станет поединок с новым предводителем потерянных мальчиков Руфио (в 8-битной игре В Дракон до этого поединка добирался шесть этапов!).

Как справиться с Руфио, рассказано в приложении "Крутой Геймер" №6.

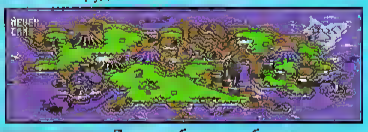
Побежденный Руфио отдаст Питеру меч, способный стрелять энергозарядами. Но берегитесь — это оружие теряется, как только вы пропустите удар (а ведь уже



greatdragon.ru

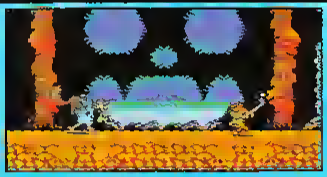
В лесу следующего этапа вам придется столкнуться со всамделишными пиратами) Найти же новый такой меч ох как непросто Босс второго этапа живет в трех дуплистых деревьях Справиться с ним не намного сложней, чем с Руфио — забериться на самый край правого верхнего сучка и ждите подходящего момента Чтобы закончить этап, после победы над боссом надо пройти немного направо — там вас уже поджидают Потерянные мальчики но на этот раз драться они уже не станут

Пройдя по скалам (босса на этом этапе нет но кидающихся валунами, стреляющих огненными стрелами и раскатывающих на каменных колесах головорезов придется бить по два раза), Питеру предстоит перелететь через гигантский водопад Здесь нужен двойной запас звездной пыли Чтобы встретить Тинкербел второй раз, лететь нужно понизу Восстановив запас, мчитесь вверх-вправо Дальше придется переплыть залив (вон он какой большой на карте! Но не волнуйтесь — русалки вас поддержат) и сразиться с боссом летающим корабликом (это еще не корабль Джеза Крюка) Бить нужно морду, которая высовывается после каждого залпа корабельных орудий



После победы над боссом откроется вход в пещеру, где во множестве обитают змеи и летающие мыши, а потолок усеян преострыми сталактитами Потерянные мальчики очень боятся темноты пещеры — вы их не встретите даже у самого выхода

Следующий этап полностью обледенел, а босс устроился со своим хитроумным агрегатом в яме, дно которой усеяно острющими сосульками Из агрегата регулярно вылетают шарики со взрывчаткой и направляются в сторону нашего героя Не пытайтесь достать



босса мечом Лучше воспользуйтесь его же собственным оружием заманивайте шарики на середину экрана и сбивайте взрывчатку на голову противника

После заснеженных скал Питер оказывается в исполинском лесу Исполинский — значит и путь долгий (на карту посмотрите), и деревья, ну очень, большие (кто вниз сорвется — без жизни останется) Но долго бояться вам не удастся — придется все время удирать от надвигающейся правой границы экрана Не забывайте при первой же возможности обращаться за помощью к Тинкербел — без оружия здесь обойтись можно, а без звездной пыли никак

Дальше дорогу опять преграждают горы, и Питер вновь оказывается в подземелье Вам придется долго спускаться все ниже и ниже, играя в пятнашки с блуждающим огоньком столкнуться опасно, а убежать нельзя — в темноте дороги не видно Босс этапа — скелет со щитом Бить его можно только сзади а подобраться к спине удается, только когда череп скелета летает по комнате, норовя цапнуть нашего героя В общем очень веселый поединок И самое приятное, что из пещеры уже видна пристань со зловещим кораблем

Но единственная дорога туда лежит через пиратский город На мачтах второй половины этапа засело так много пиратов с пистолетами и бумерангами, что приходится облетать эту шайку стороной Босс этапа —пират в доспехах верхом на птице (по виду он, конечно вылитый рыцарь Да только

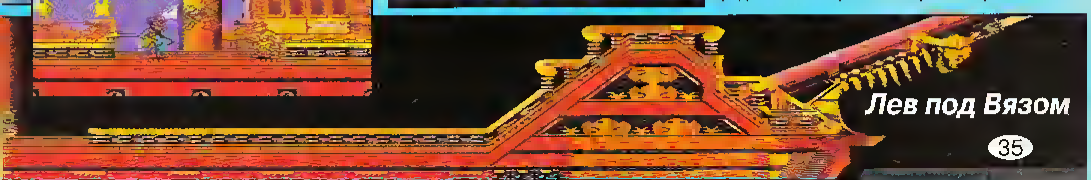
настоящие рыцари не крадут детей) Как с ним бороться рассказано в упомянутом ранее приложении к нашему журналу

Город остался позади, и перед Питером встала громада последнего оплота Джеза Крюка Вам предстоит пробираться по кишащему пиратами кораблю от трюма до самой верхней палубы Не забудьте отыскать в трюме комнатку со стреляющим мечом — пригодится А когда увидите Тинкербел, знайте что финишная прямая уже недалеко — осталось лишь прошмыгнуть мимо пиратов с пистолетами и пролететь

по коридору с шипами На верхней палубе Питера встретит одинокий Там Бат Но джойстик выпускать рано — это еще не конец этапа, а всего лишь давно обещанная помощь Там Бат очистит от пиратов палубу до самого бушприта, где вас уже поджидает Джез Крюк

Ну вот он, наконец, смертельный поединок Главная сила капитана —длинная шпага и мощные удары, а ваш козырь — скорость Когда сраженный пират свалится с бушприта, на палубу спустится Руфио с детьми Питера Победа? И тут на экран вылетает клинок и смертельно ранит Руфио

Второй поединок с коварным капитаном выделен в отдельный заключительный этап Вам предстоит выбить у противника знаменитый крюк и еще раз показать свое мастерство фехтования И только теперь Питер навсегда покинет Нетинебудет и вернется в наш мир (а что делать? Жена, родственники престижная работа)



Лев под Вязом

greatdragon.ru

HURRICANES

Сказать, что эта игра является футбольным имитатором только потому, что на обложке картриджа нарисована футбольная команда с мячом, было бы непростительной ошибкой. Потому что она, если и связана с футболом, то только мячиком. Смысл игры — в беге по пересеченной местности, а футбольный мяч здесь используется в качестве оружия. Возможно, ненной базы, находящейся на острове, и разгромить Горгонов.

Играть вы можете как один, так и с товарищем (по очереди). В составе вашей команды четыре игрока, одного из них вы можете выбрать для игры. Замену игрока можно производить после убиения очередного босса. Итак, пора в путь.

Так как стадион Горгонов находится на острове Гаркос, то, чтобы туда попасть,

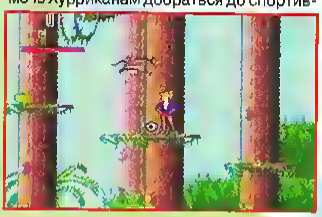
которые геймеры уже знакомы с подобной игрой, Marco's Magic Football, но в отличие от нее, Hurricanes более близка к реальной жизни, ничего магического в ней нет. Просто одной футбольной команде, Хурриканам, другая команда — Горгоны, спонсируемая неким криминальным элементом, хочет помешать выиграть чемпионат мира. Они решают всячески саботировать продвижение Хурриканов. Те, в свою очередь, зная, кто подстраивает им всякие пакости, решили в начале разобраться со злодеями, а потом уже завоевывать сердца фанатов футбола. Ваша задача — помочь Хурриканам добраться до спортивнеобходим самолет. У Хурриканов он имеется, но, оказалось, что он приведен в негодность — дырка в топливном баке: не иначе, как дело рук Горгонов. Делать нечего, придется добираться до ближайшего города, где есть аэропорт.

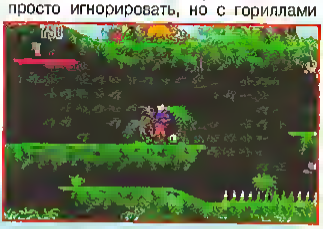
1 уровень. Аэропорт находится довольно далеко, и вам придется по пути к нему преодолеть небольшой лесной массив, а также еще кое-что. Лес наполнен разнообразной живностью, всякими там белками, броненосцами, дикими кабанами и гориллами. Последних не очень много, но какие же они вредные! Посягания большинства зверюшек можно просто игнорировать, но с гориллами лучше разбираться сразу, иначе они будут преследовать вас.

И помните, передвигаясь по лианам, натянутым между деревьями, когда будете спускаться вниз, не угодите прямо

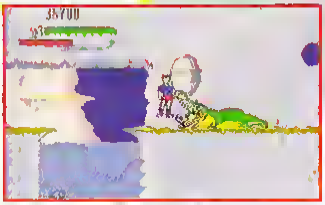
Уровень проходится довольно легко, главное только не забывать о точках записи, выглядящих как флажки, чтобы не пришлось начинать все с начала в результате случайного падения в яму.

2 уровень. Придется вам по пути к аэропорту преодолеть еще одно естественное препятствие — прибрежные скалы. Я бы на вашем месте держался повыше,





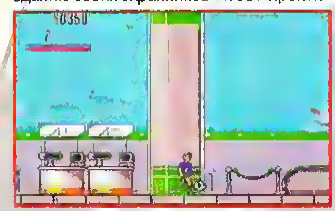
greatdragon.ru



так как внизу здоровенные аллигаторы поджидают свои жертвы. да продолжение лишнее можно найти наверху. Используйте пальмы, чтобы выше прыгать, но выбирайте момент для прыжка, иначе можно столкнуться с каким-нибудь орлом и погибнуть в морской пучине.

Разобраться с командой Веселого Роджера, вооруженной пистолетами, не составит труда, а вот с самим капитаном предстоит серьезная битва. хотя он только полубосс и вооружен всего лишь пушкой. Встаньте в левом углу и уворачивайтесь от ядер, между делом стараясь влепить мячом по спине злодея. После нескольких попаданий он больше не сможет вам помешать, его пепел развеется по ветру. Выход с уровня находится в верхнем правом углу.

3 уровень. Вот и аэропорт. Казалось бы, сюда уже добралась цивилизация, но не тут-то было. Уровень заселен такими подонками, по сравнению с которыми горилла из джунглей — девица-институтка. Они разъезжают на скейтах, стреляют из рогаток и управляют игрушечными машинками, но не в целях спорта и технического прогресса, а в целях хулиганства и прочих безобразий. Кроме этого, Горгоны расставили по зданию своих охранников. Чтобы пройти



мимо такого, влепите ему мячом по физиономии. Горгоны не поскупились и дали взятку сотрудникам аэропорта, поэтому попасть на аэродром просто так не удастся, придется пробираться через багажное отделение. Самый опасный участок пути — ленточный транспортер. Можно напороться на багаж и познакомиться с устройством передаточного механизма движущейся ленты.

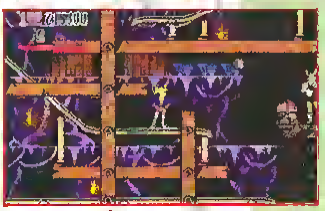
На аэродроме вас поджидает первый серьезный босс — вертолет. Он летает то сверху, то снизу, поэтому добегите скорее до большой кучи багажа и за дело. Цельтесь по пилоту, и вскоре он, не выдержав напора, вывалится из кабины. Ура, а теперь граждане читатели, пристегните ремни и приведите кресла в вертикальное положение, мы взлетаем. Все-таки Горгоны успели сделать еще одну подлость. Во время полета вытекло все топливо, и самолету пришлось совершить аварийную посадку где-то на Диком Западе. Хорошо хоть, что никто из пассажиров не пострадал. Хурриканы узнали, что неподалеку находится железнодорожная станция. Поэтому они решили добраться до нее и доехать на поезде до какого-нибудь аэродрома.

4 уровень. Ох, уж этот Дикий (даже прямо-таки жуткий) Запад. Куда ни глянь, везде он, везде заброшенные города, населенные призраками ковбоев (пастухов, по-нашему). Я даже и не подозревал, что во времена освоения Америки строились многоэтажные деревянные дома, но раз уж на то пошло, используйте вместо отсутствующих лестниц водопроводные трубы. Этим ковбоям лишь бы только пострелять, лучше расставили бы везде таблички "ОСТОРОЖНО, ЗЫБУЧИЕ ПЕСКИ". Делать нечего, придется под ноги смотреть. Может, это даже и к лучшему, а то наступите ненароком на черного скорпиона, занесенного в Красную книгу, и исчезнет с лица земли столь редкий вид. Вместе с вами.

5 уровень. Непонятно зачем, но Хурриканы забрались в огромный особняк с привидениями, и вы теперь должны помочь им выбраться оттуда. тоже, непонятно зачем. Дом буквально заполнен различными паранормальными явлениями, вроде призраков, летающих предметов и прочего. Если короче, то вам придется столкнуться почти со всеми проявлениями потусторонних сил. В коридорах особняка можно запросто запутаться, а ваше и без того незавидное положение усугубляет большое количество лифтов и почти полное отсутствие пополнителей энергии.

Если вы не запутались, и вас не поглотили эктоплазматические сгустки, то вы выберетесь из особняка и попадете в...

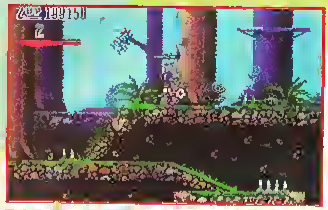
6 уровень. Старые заброшенные шахты. вот то место, куда вы попали. Тут повсюду гуляют бастующие, а потому под градусом, гномы-шахтеры, которые не прочь поковыряться в вашем теле ржавой киркой. Вам, кстати, также необходимо обзавестись этим орудием труда, валяющимся неподалеку. Для меня же осталось загадкой место, откуда при ударе мячом сыплются камни. Найдя, столь необходимый вам инструмент, вы



сможете забраться на недосягаемую ранее балку, а там уже и до босса рукой подать. Он очень смахивает на чертафутболиста, потому как имеет рога, коими умело пользуется, протыкая ваш мячик. В остальном, рогатый довольно безобиден. больший ущерб вам могут нанести валуны, скатывающиеся сверху, и вагонетки, сбивающие с ног. Все это чередуется в незамысловатой последовательности, и увернуться вы сумеете. Бить надо по рогатому, несмотря на то, что тот усердно занимается вредительством — протыканием мячей.

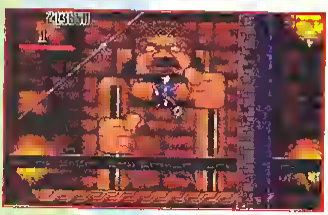
7 уровень. И снова лес, на этот раз населенный пигмеями, ежами и птицами-носорогами, которых, кстати, можно использовать в качестве транспорта. Пигмеи построили на деревьях много вет

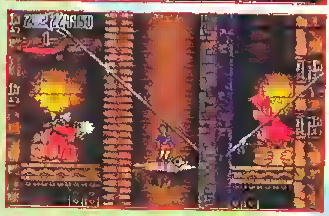
greatdragon.ru



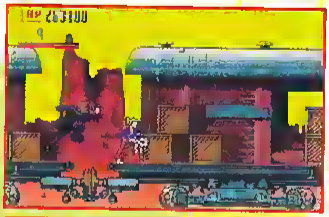
хих настилов, и если вам не надоест падать с них, то возможно удастся добраться до продолжения, лежащего в недосягаемом с земли месте. В остальном этот лес проходится так же, как и предыдущий.

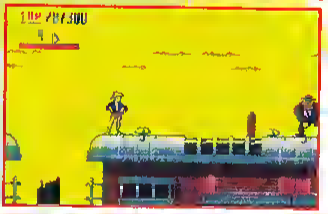
8 уровень. Урриканы ненароком забрели в затерянную пирамиду древних инков. Редко кому удавалось выбраться оттуда живым. Придется вам постараться стать одним из этих счастливцев, а иначе... Пирамида населена духами усопших, которые крайне нервно относятся к посетителям. Встреч с расхитителями ценностей и пауками опасаться не стоит, но бойтесь упасть в горячую лаву или попасть под многотонный кулак каменного истукана, ничего хорошего из этого не выйдет. Для переправы через лавовые бассейны используйте плавающие камни (приводятся в движение прыжками). Для перемещения с этажа на этаж вам нужно использовать лифт, но он пока закрыт. Ищите драгоценные кристаллы, для того, чтобы двери открывались. Выход же находится на самом верху пирамиды.

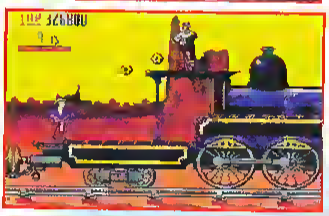




9 уровень. Вот, наконец, и железнодорожная станция, но что это, поезд уезжает, а вы еще даже билеты не купили. Лишь горе бабушки, пропустившей очередную серию "Санты Барбары" может сравниться с горем геймера, опоздавшего на поезд и потерявшего при этом жизнь. Придется пробраться в вагон "зайцем". Лично у меня возникло такое ощущение, что на Диком Западе в поез-

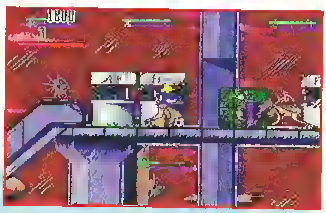






дах ездят одни террористы, которых хлебом не корми, дай только динамитом покидаться. Чтобы часто с ними не встречаться, советую пробираться по крышам вагонов. Добравшись до паровоза, вы встретитесь с футболистом, временно заменяющим сброшенного машиниста. Это и есть третий босс. Что делать? Я на вашем месте, не обращая особого внимания на его атаки мячами, выбрал бы такое местечко, откуда можно бить по противнику, и при этом мячик сразу отскакивал бы назад, ко мне. Такая тактика позволяет увеличить скорострельность и быстрее покончить с врагом.

10 уровень. Наконец, поезд подъехал к



перрону, и Хурриканы поспешили в аэропорт, где их встречали знакомые уже лица и морды. Злые шавки Горгонов были повсюду, хотя скейтбордистов тоже хоть отбавляй. По внешнему виду аэропорта заметно, что здесь недавно побывали Горгоны, настолько все искорежено. Выход с уровня ищите в подвале, среди ящиков.

11 уровень. По пути к спортивной базе Горгонов вам придется преодолеть еще одни джунгли. Не понимаю я этих программистов, неужели нельзя было чего-нибудь новенького придумать. После игры так и кажется, что вся планета — джунгли, но во всех городах есть аэропорты. Ну ладно, может дальше что-то новенькое будет.

Буль, буль, буль, а вот это уже действительно, интересно, не лес, а болото какое-то. Придется пробираться по веревкам, натянутым сверху, но и там что-то

кап, капаааает, буль, буль, буль, так что будьте бдительны. Будьте также carefull (что, в общем-то, одно и то же), когда бежишь посуху. Потому как вертолет винтом может порубать, или, что еще хуже, кузнечик до смерти "закузнечит". На уровне можно найти продолжение, если спрыгнуть с веревки, не доползя немного до его конца.

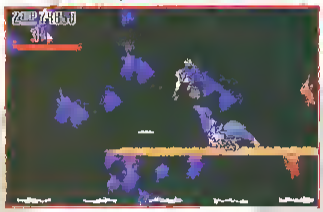
12 уровень. Джунгли позади, и вы на стадионе, неподалеку от спортивного зала Горгонов. Вас заметил один из членов вражеской команды и побежал предупреждать охранников. Необходимо его опередить, иначе охранники вас не пропустят, и тогда, с горя, придется

greatdragon.ru

топиться, благо бассейн рядом. Торопитесь, в верхнем правом углу экрана появился счетчик времени, не к добру это. Чтобы его (времени) стало побольше, надо найти песочные часики, а чтобы собачки не приставали, собирайте косточки, одна из них лежит на крыше. Я бы порекомендовал заниматься собирательством призов во время передышек между стометровками.

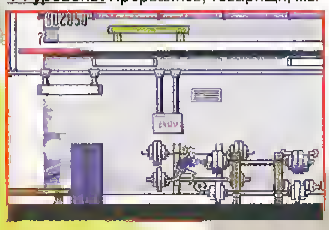
В конце забега вас поджидает босс, тоже, как водится, футболист. У него целый склад футбольных мячей, а потому и скорострельность выше, чем у вас, но все же у него есть слабое место — столбик, к которому прикрепляется сетка. Бешеная атака мячами начинается только когда вы заходите за него, так что вперед, выскакивайте, бейте, прячьтесь и так до победного конца.

13 уровень. Товарищи рабочие, матросы и крестьяне, вы главная движущая сила вечного двигателя игрового пролетариата, так побьем же врага в его собственном логове, вперед товарищи, на штурм спортивной базы Горгонов! Наш план таков. Первым делом необходимо



захватить средства связи врага, почту, телеграф и так далее. Не, это не оттуда, лучше мы сделаем по-своему, по-хурриканскы. Полезем напролом. Хочу сразу сказать, лезть придется высоко, но медлить нельзя, начался прилив, и если не поторопитесь, то можете захлебнуться. Поэтому не обращайте внимания на горилл и собак, которых тут тьма тьмущая.

14 уровень. Прорвались, товарищи, мы



ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ:

Прежде чем играть по-настоящему, научитесь пользоваться своим оружием — мячом. Он летит тем дальше, чем дольше вы держите кнопку.
На Диком Западе, если скинуть сейф с высоты, то из него посыплются мешки с деньгами, за которые даются очки.
Чтобы получить супер мяч, попадите своим, обыкновенным, в специальную урну.

ПРИЗЫ, КОТОРЫЕ ВЫ МОЖЕТЕ НАЙТИ:

Яблоки, коктейли, апельсины и бутерброды — в различной степени пополнют энергию. Если она полная, то добавляется жизнь, но при этом может стать мало энергии, вам выбирать.
Цветок — 10000 очков.
Серебряный кубок — 20000 очков.
Золотой кубок — 50000 очков.
Большой синий щит — продолжение.
Большой золотой щит — конец уровня.
Маленький щит — дает неуязвимость.
Косточка — для собачки (только 12 уровень).
Часы увеличивают лимит времени.
Супермячи:
Зеленый — создает защитное кольцо.
Красный — осколочный.
Синий — обивает все на своем пути.
Непонятные призы:
Зеленая эмблемка с буквой Р и нечто похожее на ботинок (есть на последнем уровне).

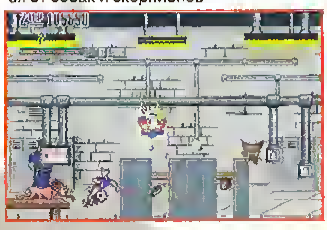
рис. Фрейдлина Семена

УПРАВЛЕНИЕ (по умолчанию):

"Влево", "Вправо" — идти, а если с кнопкой "B", то бежать.
"C" — удар по мячу (горизонтальный).
"Вверх"+"C" — мяч летит под углом 45 градусов.
"A" — прыжок.

прорвались, так давайте же громить буржуев, численный перевес на нашей стороне (или я ошибаюсь?). Избегайте встреч с супостатскими мячами и тяжеленными штангами. Горгоны бегают быстрее вас, поэтому если не хотите быть сбитым их фирменной подсечкой, останавливайте их мячом. В здании несколько этажей, и если будете бежать, куда глаза глядят, то можете вскоре запутаться среди мячей и штанг.

15 уровень. Самого главного злодея в здании не оказалось, придется обшарить весь подвал, может он в какой-нибудь темный уголок забился. Как здесь темно, включите кто-нибудь свет. Помню только яркий свет фар, а очнулся весь в гипсе. Надеюсь, с вами ничего подобного не случится, ведь теперь вы предупреждены о том, что подвал битком набит байкерами. Выбивать этих молодчиков из седла лучше всего, встав на скамеечку. Там же можно схорониться от собак и скорпионов.



В конце концов, вы доберетесь до босса. Тренер Горгонов решил сменить имидж, несмотря на то, что он ничто. Он, конечно, попытается на вас наехать, и, как на зло, ни одной скамеечки поблизости. Придется попрыгать. Постоянно прыгая, попасть по наглецу довольно сложно, поэтому схватка затянется надолго.

Надеюсь вы победили, если да, то поздравляю вас, в противном случае, примите успокоительного и поиграйте во что-нибудь еще, в футбол, например.

Вместо эпилога. После расправы над врагами Хурриканы выиграли кубок мира по футболу и еще много других кубков и стали, как водится, лучшей футбольной командой в мире.

Александр Артеменко, ред., и сборная команда Хурриканов из г.Торжка

greatdragon.ru

Что-то я написать хотел... Ах, да! Сегодня у нас в гостях ***Мисс Америка 1492,*** лобедительница конкурса "а ну-ка, Индейские Девушки" на приз Вождя Племени, заслуженная индианка — ***госпожа Покахонтас!***

— Здравствуйте, госпожа Покахонтас! Мы все наслышаны о Ваших приключениях, по мотивам которых снят мультфильм и написана игра! Мультфильм, как впрочем, и игра, созданы знаменитой Диснеевской компанией, и в них на Вашу долю выпало множество интересных, но опасных приключений, любовь и страдания, погони и, можно сказать, перестрелки!

— ***Да, уж!***

— Сильно сказано! Мультфильм я не смотрел, но в игру я играл, это замечательная приключенческая игра, в которой Вам приходится прикладывать не только свою силу и ловкость, но и решать логические задачи, что, кстати, у Вас великолепно получается!

— ***Еще бы!***

— В игре Вам предстояло пройти четыре этапа! Все началось с того, что вождь вашего племени увидел на горизонте странные облака, очень похожие на паруса, но поскольку тогда в вашем племени не знали, что такое паруса, то в сознании мудрого старца видение так и осталось облаком! Но, несмотря на это, вождю сразу стало ясно, что грядут времена перемен, коими еще древние японцы пугали своих врагов! Помочь разобраться в вопросе могла лишь самая ловкая и умелая девушка, которая к тому же без переводчика общалась с животными, то есть Вы!

— ***Ну, так!***

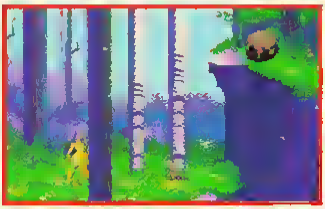
— И Вы без промедления ринулись в поход!

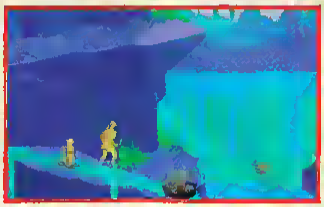
— ***Дернул черт!***

— И меня тоже! Ваши славные приключения начались нв первом этапе, в лесу, где Вы встретили енота и соратника — Мико (Meeko), передавать управление которому Вы могли кнопкой C, в простонародье именуемой "Цэ'

— ***Сршннно верно!***

greatdragon ru





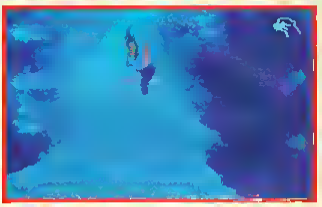
— Спасибо! Но медлить Вам было некогда, и Вы поспешили навстречу опасностям и непонятностям, первой из которых стала с виду непреодолимая скала! Скала не скала, так, бугорок. Но Ваш енот шустро вскарабкался по березе, попутно собирая свои любимые ягоды, дающие в итоге возможность получить пароль на следующий этап (откуда они взялись на березе, ума не приложу, наверное их там корова ела), и столкнул Вам на голову огромный валун. С тех самых пор бугорок стал преодолимым, так как забравшись на валун Вы смогли спокойно преодолеть препятствие! Следующее же препятствие уже Вы помогли преодолеть еноту, сначала он прыгнул Вам на руки, а потом уже запрыгнул на обрыв! Да Вы — настоящий друг животных!

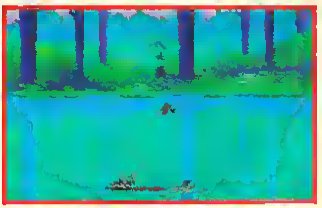
— Да я ВАЩЕ!

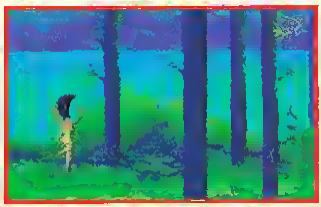
— Это точно! Но на этом Ваши приключения не закончились, и Ваши с Мико пути развела доска, которая не выдержала Ваш вес, а енот пробежал по ней без особых проблем! "На том берегу" шустрый енот нашел оленя, который зацепился рогами за ветки дерева и никак не мог выбраться! Найти другой путь к нему Вам не составило большого труда! И нажав кнопку "A", Вы протянули бедному животному руку помощи! Олень, в свою очередь, не растерялся и отблагодарил Вас, наделив частичкой своего духа, которая передала Вам способность бегать, нажав один или два раза кнопку "A" во время ходьбы! Но дальше! Дальше путь был только один — вниз, к реке, где две бедные выдры, впрочем, может, это были выхухоли, были разлучены валуном, который смогли убрать лишь Вы!

— Ну, я крутая!

— Вижу! В знак благодарности Вы получили от животных возможность нырять и плавать! Как кстати, ведь пройти дальше можно было лишь, вернувшись и нырнув с обрыва огромной высоты, а енот нашел норку, ведущую вслед за Вами, и уже ждал Вас в безопасном месте! Но, впрочем, судьба его была ничуть не более легкой, чем Ваша, бедняга не умел плавать, и Вам пришлось тянуть его за собой на бревне, найденном в озере, в которое Вы нырнули (куда не плюнь, всюду водоем!). Что ни говори, а енот — животное чисто сухопутное. В то время, когда он взобрался на дерево через дупло, найденное за камнем, Вам пришлось в мокрой воде подныривать под островом, чтобы найти путь дальше и помочь Мико прогнать надоедливых птиц и лягушек, не дающих проходу простым индейским енотам! Но вот незадача, одна из столь вредных птиц попала в беду! Там, на вершине скалы, из гнезда вывалился птенец, и Ваше доброе сердце вместе с Вами рвануло спасать божью тварь, которая по спасении наделила Вас способностью падать, но не больно. Правда, только если Вы найдете волшебные перья! Получив столь ценный дар, Вы сиганули вниз со скалы, четко осознавая, что это уже не потуги самоубийства, а попытка помочь еноту, оставленному на другом краю скалы в скоплении сырости. Бедняга никак не мог преодолеть мокроту, пока Вы не скинули ему бревно, послужившее средством переправы! Остальную часть этапа Вы преодолели без особых проблем и достигли хижины своего отца!

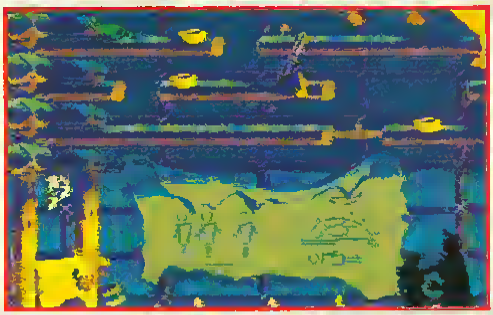




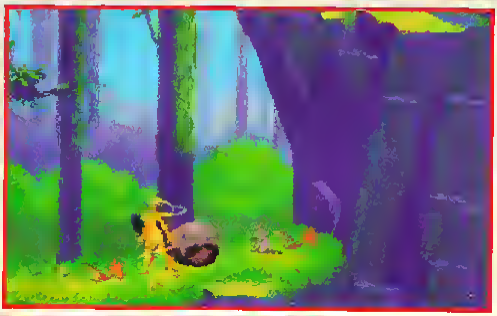


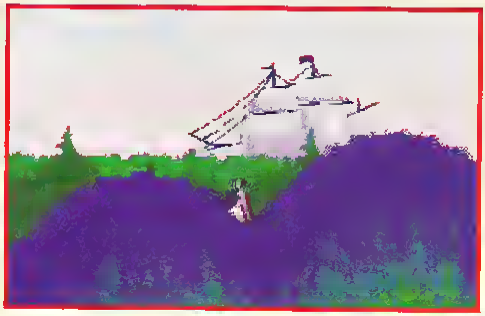
— Кто сомневался?!

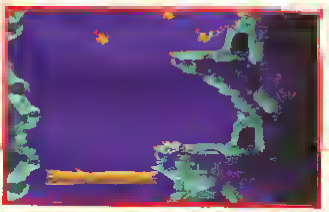
— Да, все! Здравствуй, папочка, мы тут! Сказали Вы и перешли на второй этап, который начался с выдачи пароля "медведь W440P" и серьезного разговора с отцом! Разговор этот подслушал енот, пробравшись по деревьям на крышу хаты и через отверстие в ней. Вот что он услышал: Ваш отец сказал, что некто Кокум (Kocoum) просил Вашей руки, он, видите ли, круче скал, сильнее, чем солнечный удар и ваще!

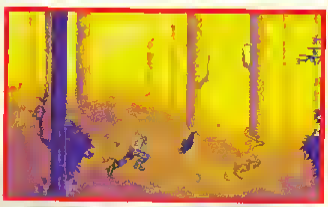


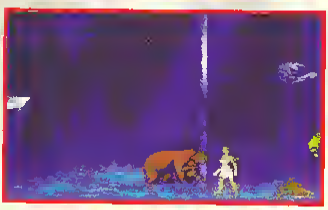
greatdragon.ru

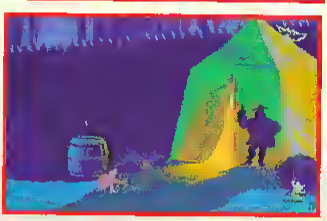












— Ваще?

— Да, ваще! О чем это мы? Ага! И сказав отцу, что в своих снах Вы видели совсем другого избранника для себя, Вы отправились на поиски чужестранца, который как раз в это время заблудился где-то на этом этапе! И снова водоемы, преодолевать которые Вы помогаете Мико. А Мико помогает Вам спасти белку, замурованную в норке огромным валуном! От радости белка тут же награждает Вас способностью лазить по деревьям, цепляясь за сучки и задоринки, то бишь, ветки.

— Тоже мне, дар небесный, лучше бы приставку подарили, как в "Великом Драконе"!

— Пишите письма, мадам! Да, и вскарабкавшись по деревьям на очередную горку, Вы нырнули с нее в природный водоем, по дну которого было два пути. Один в потайную пещеру, где с помощью Мико, пробравшегося туда по очередной норе, Вы смогли раздобыть волшебное перо — парашют. Второй путь вел в тоннель, в котором застряли две подводных (догадались? Правильно!) рыбы, которых Вы спасли, убрав с их пути камень, обретя за благородство возможность быстро плавать нажимая кнопку "А". Выбравшись наружу, Вы продолжили поход, помогая еноту преодолевать водоемы очень интересными способами — с помощью качелей и на руках. Рано ли, поздно ли оказались Вы у корней огромного дерева, чей дух поведал Вам, что на землю пришли чужестранцы, и предложил убедиться в этом, взобравшись на вершину дерева! Вы так и сделали, и увидели на горизонте паруса — облака, речь о которых шла еще в начале игры. Видение укрепило в Вас волю к победе и тягу к приключениям, и, перейдя речку, преодолев скалы, миновав водопад и не забыв енота, Вы оказались у волчьего логова, где, естественно, обитал волк! Будучи настоящим спортсменом, он решил устроить соревнования с таким спортсменом, как Вы. И в случае Вашей победы в беге с препятствиями он обещал наделить Вас частью своих способностей! Этой частью, как Вы узнали по завершении гонок, оказалась возможность ползать, сидючи на корточках. Преодолев гоночную трассу в обратном направлении, Вы пробрались с помощью волчьей силы к водопаду, где по колено в воде (наверное, ноги парил) стоял такой очаровательный

— Ыы?!

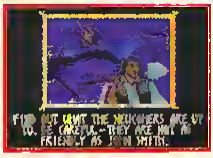
— дяденька — чужестранец, который попытался Вас застрелить, спутав вас с оленем, и очень огорчившийся, увидев, что Вы оным не являетесь! Впрочем, от огорчения не осталось ни следа, когда Вы помогли ему преодолеть завал из камней. [illegible] беспомощным! И так ему это понравилось, что Вы еще долго с ним гуляли в сопровождении двух оленей, жаль, они были без мигалок, бегали по лесу, распугивая безобидных бабочек и орлов... Так продолжалось до тех пор, пока Вы не вспомнили, что папочка Вам далеко от подъезда вигвама уходить не разрешил и велел к ужину непременно быть. Посему, на словах "до встречи" сей прелестный этап имел место закончиться паролем "белка PLS8V".

— Ишь, ты!

— Новый же этап начался с непреодолимого желания разведать планы пришельцев (как выяснилось, не из космоса, а с другого материка) и найти Джона Смита (John Smith), так звали полюбившегося Вам в прошлом этапе господина. И все бы хорошо, но зловредный Кокум, который не так давно просил Вашей руки, теперь не дает Вам проходу, говоря, что там страшные чужаки, которых надо перебить, сокрушить, разрубить, раздавить уничтожить и т.д. и т.п. Вот, к чему приводят расовые предрассудки и непонимание! Чтобы устранить их и прекратить войну, Вам пришлось проползти за Кокумом, используя волчью силу. Это было, хоть и необходимое, но не достаточное условие для прохождения этапа, и Вы поспешили дальше. Тем более, что там, в лесу, медвежонок залез на дерево в поисках меда и никак не может спуститься без Вашей помощи, которую Вы, разумеется, незамедлительно оказали, получив взамен медвежью способность пугать некоторых наиболее трусливых пришельцев, нажимая кнопку "А" и стоя при этом на земле обеими ногами! И не надо было далеко ходить, чтобы проверить работоспособность медвежьего духа, тут же Вы до смерти перепугали одного чужака!

Но дальше Вам на пару с енотом пришлось шевелить мозгами, чтобы придумать, как устроить переправу над ущельем и скинуть на голову не пугающемуся дядьке с ружьем улей (может, пчел он и не боится, но здравый смысл ему

greatdragon.ru



точно подскажет, что укусы пчел ни к чему хорошему не приведут)! И снова Ваш гениальный ум Вас не подвел, но что делать — ведь настала ночь! Ночью, как правило, темно, но добрый филин, которого Вам так повезло встретить, наделил Вас способностью хорошо видеть в темноте. Как вовремя! Именно эта способность помогла Вам найти новых поселенцев и напугать трусов, спрятаться за кустами от патрульных и ловко, не разбудив, миновать спящих и незамеченной пробраться через лагерь. И даже подслушать капитана пришельцев, который, разговаривая сам с собой, намекнул, что хочет разграбить и уничтожить индейские поселения! Но, то ли еще будет, и Ваш енот с помощью Вас и законов физики взобрался на корабль в поисках Джона Смита. Вместо Джона на корабле оказался щенок (детеныш собаки), который по воле случая и собственной глупости загнал перепуганного енота на близлежащую пушку. Пушка, в свою очередь, откатилась назад, мимо горящего ящика, и, правильно, еще одно ядро полетело в сердце войны. Ни индейцы, ни поселенцы не поняли, что случилось, но, тем не менее, жажда крови повела в атаку и тех, и других. Ну, пусть мужики повоюют, а наше дело найти Джона, тем более, что мы уже выяснили замыслы пришельцев. Джонни, ау-у!

— Ау-у, Джонни, выходи-и!

— Не надрывайтесь! Джонни здесь нет! Продолжим? И девичье сердце повело Вас вверх, в буквальном смысле, то бишь в гору, тем более, что это был единственный путь с поля боя! Ну и высоченную же скалу вы выбрали, а взобравшись на нее, Вы сиганули вниз. Стоило, спрашивается, лезть так высоко, чтобы потом упасть так низко?! Уф, слава богу, внизу была речка! Выбравшись же на берег, Вы наконец-то встретили своего бледнокожего друга Джона Смита! Но не долгим было Ваше счастье, и Вашего Джонни сбил с ног внезапно налетевший в порыве обоснованной ревности Кокум, которого, в свою очередь, убил подоспевший на помощь Джону поселенец, имя которого, к сожалению, не сохранилось в летописях. Итогом сему приключению стала поимка индейским племенем Джона Смита и решение казнить беднягу, а поселенцы решили отомстить индейцам и уничтожить их деревню! И лишь Джон может остановить поселенцев, и лишь Вы можете спасти Джона! Что Вы и будете делать весь четвертый этап!

— Буду, буду, перебуду, вам меня не перегнать!

— Гениально сказано! И записав пароль "сова B34TL', выслушав дух старого дерева, поведавший, что Вашего друга казнят на рассвете, а первые лучи солнца уже показались над горизонтом. И ждет Вашего дружка смерть неминучая и ужасная, так как топора-томагавка еще индейцы не изобрели и казнить придется каменным молотом по голове. Поэтому, чтобы никогда в жизни не видеть, что там у милого в мозгах, Вам надо торопиться и использовать всю свою силу и силу животных, заключенную в Вас! И Вы побежали, Вы бежали как олень, летели как птица, крались как волк, использовали смекалку (свою собственную) и силу медведя, чтобы миновать поселенцев, Вы ныряли как выдра и плыли как рыба, Вы совершали гигантские прыжки с помощью невесть откуда взявшейся силы орла! Сколько сил Вам это стоило, но Вы достигли своей цели вовремя, не дав убить своего дружка!

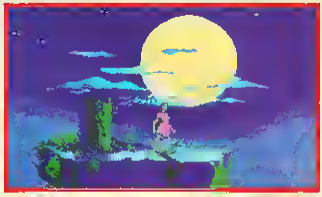
— Ура!

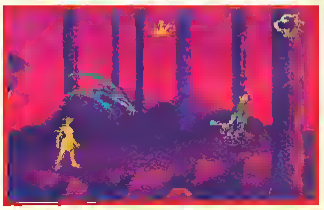
— Согласен. А дальше, дальше любовь (то, что прошло через цензуру) и прощание. Уплыл все-таки!..

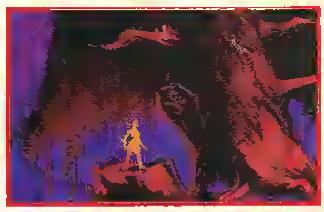
— Все вы, мужики, одинаковые!

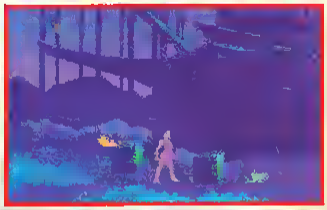
— Ценное наблюдение! Вот и все дорогие читатели, а мне остается добавить, что интервью брал никто иной, как сам Я — Антон1, бумагу и вдохновение предоставил Великий И Трехголовый!

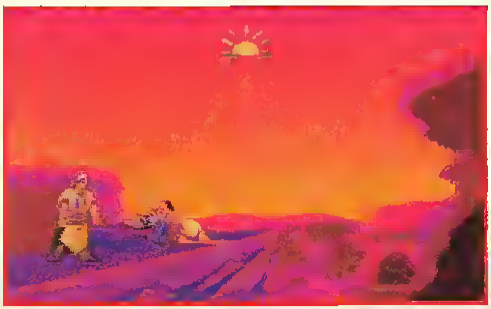
Антон1, г.Москва











greatdragon.ru

BRETT HULL HOCKEY 95

Хоккей — вот спорт для настоящего мужчины! Пусть эти тощие бедняги в трусах до пупка гоняют свой надутый мячик по мягкой травке. Мы, суровые геймеры, лучше покатаемся по площадке из материала наших сердец с тяжелой клюшкой наперевес, и горе задохликам, вставшим у нас на пути!..

Вот такие у меня были мысли, когда я после нескольких часов игры в "Brett Hull Hockey'95" садился за письменный стол. Признаться, когда я впервые взял в руки этот картридж, то все еще находился под впечатлением от недавней игры в "NHL'96" и думал, что нечто лучшее придумать просто невозможно. Однако я ошибался — BHH'95 оказался ничуть не хуже детища "Electronic Arts", а по некоторым параметрам даже лучше. Но сначала, сюжет, однако!

Ну, сюжет — это я конечно громко сказал... Его в чисто хоккейном симуляторе нет и быть не может, потому что он попросту не нужен. Однако рассказать о судьбе Бретта Халла, человека, которого фирма "Accolade" почла за честь поставить в название своей игры, безусловно, стоит. Итак, Бретт не родился в коньках и с клюшкой, но вполне бы мог. Оба его родителя были всю жизнь тесно связаны со льдом (мать,

Джоанна, была профессиональной фигуристкой, а отец, Боббн, даже занесен в Зал Хоккейной Славы НХЛ), так что судьба их детей казалась вполне ясной. Однако рожденный летом 1964 в маленьком канадском городке Белвилле Бретт "Хьюли" Халл долго шел к заветной цели — играть в НХЛ. Начав кататься с самого рвнного детства, он уже в 17 лет стал выступать за профессноальные команды, но только в 22 года провел свой первый настоящий сезон в команде "Calgary Flames". И лишь полав в "Saint Louis Blues" (куда он был продан в 1988 году) Халл стал настоящей звездой. Уже в девяностом он заработал свой первый приз, а в 91-ом даже получил "Hart Trophy" как самый полезный игрок НХЛ того сезонв! И сейчас, когда сезон 97/98 в Северной Америке в разгаре, Бретт Халл уверенно ведет свою команду к заветному Кубку Стэнли, а себя к еще более новым и ценным трофеям!

Ну, как вам биография? Заслуженный человек, к тому же еще действующий. Такого товарища и посрамить-то стыдно, тек что давайте, мон мвленькие любители спорта, хватайте клюшки, джойстикн и вперед на лед, громить недобитых врагов Сент-Луиса!

После заставки с ободряюще-слортивной музыкой вы сможете либо начать игру ("Start"), либо набрать хитрый пароль под суровым взглядом самого Бретта ("Password"). Следующим экраном после "Start"... а будет меню настроек ("Game Setup"). Там можно выбрать количество нгроков: "1 Player Home" — игра против компьютера "дома", "1 Player Away" — игра "VS CPU" в "гостях" и "2 Players" — нгра вдвоем. Кстатн, обо всех этих "дома" и в "гостях" я тут пишу не для того, чтобы нагнать на вас тоску, а на себя — гнев редвктора, а потому что понятие хозяйской площадки — это в ВНН'95 есть штука самая что нн на есть важная! Дело в том, что игрв пронсходит е поднимающееся к горизонту плоскости и из-зв этого нижняя половина поль визуально значительно больше, чем верхняя. И следовательно, тот, кто два периода из трех ведет атакующие действия на гораздо лучше видимой "нижней" ловине, имеет немалое преимущество. Вывод — ИГРАЙТЕ В "ГОСТЯХ"!!!

Кроме всего этого в "Game Setup" устанавливается тип игры. "Regular Game" — тренировочный матч, "Playoffs 3,5,7" — плей-офф (игры на выбывание) с указанным числом встреч, "Shootout" — отработка выхода один-на-один с вражеским голкипером, "Season Play 11, 42, 84" — полный сезон НХЛ за 1995 год. Данный режим сделан только для фанвтов, и в еще не видел человека, который осилил бы все 84 (!) игры подряд! Также можно поставить нужную длину одного периода — 5, 10 или 20 минут (сердечно рекомендую первое), выбрать желаемые команды (себе и компьютеру/приятелю) и вызвать следующий важный экран — "Options". В нем есть шесть лунктов, каждый из которых имеет два положения (включено и выключено): "Line Changes" — смена составов, "Penalties" — штрафы, "Offside" — положение "вне игры" (офсайд), "Goalie" — вратарь ("ручной" или автоматический), "Sound" — звук (моно или стерео), и "Announcer" — комментатор. Кстати, о нем. Отвлечь вас от игры будет не кто-нибудь, а сэм Эл Майклс, ведущий голос "ABC" и двукратный обладатель приза "Эмми". Касательно "Options" добавлю, что выключать штрафные минуты дело только вашего вкуса, голкипера надо ставить исключительно автоматического ("ручной" вратарь — залог вашего бесславного поражения... если только вы не сын Третьяка), а вот офсайды всенепременно выключите, иначе игра превратится в одно непрерывное вбрасывание. Следующая (и последняя, радуйтесь!) операция — выбор команды. Советую отбросить скромность и выбрать самый сильный слортклуб, это сбережет и нервы, и время. (см. таблицу)

ТАБЛИЦА РЕЙТИНГА КОМАНД

All Stars W	80	Florida	58	Quebec	63
All Stars E	80	Hartford	51	San Jose	66
Anaheim	57	Long Island	60	St Louis	69
Boston	69	Los Angeles	67	Vancouver	73
Buffalo	65	Montreal	74	Tampa Bay	55
Calgary	69	New Jersey	76	Washington	65
Chicago	71	New York	76	Toronto	70
Dallas	66	Ottawa	51	Winnipeg	61
Detroit	74	Philadelphia	67		
Edmonton	62	Pittsburgh	73		

greatdragon.ru

Далее вы попадете на предматчевый меню с информацией о командах и тремя альтернативами: "Coach Team" — тренерские установки, "Edit Lines" — редактировать звенья и "Exit Game" — ТРУС НЕ ИГРАЕТ В ХОККЕЙ!!! Во вторую опцию лучше не соваться (вряд ли вы выдумаете лучшее сочетание игроков, чем тренеры НХЛ), а вот в первую зайти необходимо. Там упитанный такой дедечка поможет вам отрегулировать игровой стиль выбранной команды. Делается это путем изменения восьми шкал, таких как: "Puck Control" — точность паса и умение держать шайбу в местах оживленного катания противника, "Skating" — скорость катания на коньках, "Shooting" —точность бросков, "Strength" — количество силовых приемов, цепкость и жесткость игроков, "Defence" — степень внимания защитников к обороне, "Aggression" — наступательный напор передней линии, "Goal Tending" — стойкость вратаря. Вообще-то эти характеристики можно оставить в изначальных позициях, но я советую повысить "Puck Control", "Skating" и "Defence" за счет "Aggression" и "Strength", так как голевые моменты, в основном, создаются индивидуальными проходами, а защита — действие командное... И уж, конечно, "Goal Tending" следует любым способом довести до максимальной позиции.

Ну, а теперь с менюшками и настройками покончено (если вы, конечно, не полезете в антракте искать статистику), пора хватать клюшку и коньки. Самые нетерпеливые могут бросать чтение, и после быстрого просмотра плашки управления самостоятельно тыкать кнопки, остальным же я кратко расскажу, как тыкать правильно.

1. Вбрасывание. Когда полосатый матрац, иногда именуемый "рефери", неуклюже выкатится на центр площадки и кинет шайбу, надо пару раз быстро нажать "Y" и одну из стрелок джойстика. Горизонтальные стрелки — пас налево или направо соответственно, вертикальные — забреть шайбу в личное владение.

2. Искусство грамотного паса. В реальном хоккее распасовка — залог успеха, а в виртуальном же это дело весьма трудное и неблагодарное. И большей частью из-за визуальной неопределенности — куда-то кинул, а куда — неясно... В NHL'95 есть два способа отдать шайбу ближнему своему:

а) пас простой, незатейливый. Крестиком направления прицельтесь и нажмите "B";

б) пас назад, заковыристый. Чисто фартовый прием, передача шайбы на ход партнеру позади — "X" и "A" одновременно.

3. Броски по воротам. Тут разработчики явно не пожадничали и поставили в игру почти весь стандартный арсенал профессиональных игроков:

а) кистевой бросок (wrist shot) — не особо красивый, зато эффективный — частенько застает врасплох вратарей. Зажать стрелку и "X";

б) щелчок (slap shot) — ужасной силы (скорость шайбы иногда доходит до 200 км/ч!) бросок с замахом. Не такой точный, как кистевик, зато летит далеко. Зажать стрелку и "Y". От времени удержания "игрека" зависит сила броска;

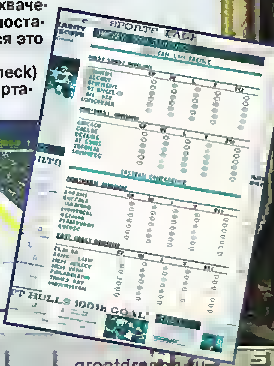
в) с лету в одно касание (one timer) — самый мощный, красивый и неэффективный бросок. К тому же сложен в исполнении. Во время полета отпасованной шайбы нажмите "Y";

г) ложный замах с пасом (fake shot/pass) — довольно эффективный способ выманить защитников на себя, освобождая снайперов. Особенно полезен при тактической распасовке во время отыгрывания численного преимущества. Зажмите стрелку, а потом "Y" и сразу "B";

д) простой ложный замах (fake shot) — самый бестолковый прием, в основном для дезориентации противника и создания дополнительного шанса для броска. Зажать стрелку, а потом "Y" и сразу "X".

4. Отбор, силовой и не очень. Если шайба, доблестно посланная к чужим воротам, не достигла своей священной цели и была перехвачена, надо ее отобрать, а супостату дать по черепу. Делается это тремя способами:

а) толчок корпусом (body check) — банально подъехать и бортануть плечом в грудь.



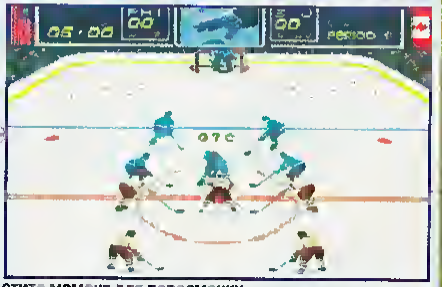
greatdragon.ru

Экстремально мощный прием, но зато в случае неудачи промахнувшийся игрок надолго проваливается из оборонительной линии. Вблизи нажать "А";
б) боковой толчок (hip check) — более элегантный прием, заключается в атаке на врага с фланга. Не особенно сильный, зато и защита после не пострадает. Вблизи нажмите "Y";
в) отбор клюшкой (poke check) — не совсем то, о чем вы подумали. Управляемый вами защитник просто попытается ударами по клюшке противника выбить у него шайбу. На удивление часто получается нажатием кнопки "X".
Если вы решили пойти по пути максимального реализма, и в настройках включили замену составов

УПРАВЛЕНИЕ

В НАПАДЕНИИ:
"Y" — щелчок.
"X" — кистевой бросок.
"B" — пас.
"A" — ускорение.
"Y+B" — ложный замах.
"X+A" — пас назад.

В ЗАЩИТЕ:
"Y" — боковой толчок.
"X" — отбор клюшкой.
"B" — толчок корпусом или ускорение.
"A" — переключение на ближнего игрока.



(Line Changes), то надо научиться это делать. Сначала нажмите "R", и на информационном табло (кстати, в США эту штуку зовут "Jumbotron") сверху экрана появится номер текущего звена на льду, от L1 до l2. Если состояние пятерки вас не устраивает, нажатиями "L" выберите нужный номер и подтвердите его выбор "R". Если все сделано правильно, ваши игроки побегут к бортику меняться. Самочувствие хоккеистов зависит от времени, проведенного на льду, и отмечается тремя цветами: зеленый — свежие, желтый — потные, красный— потные и вонючие. Так что время от времени поглядывайте на табло и не пропустите момент для пересменки.

Ну и напоследок пара слов о графике, звуке и прочей лабуде. К первому пункту у меня претензий почти нет. Многие сотни сканированных фотографий, неплохой дизайн менюшек, адекватная анимация хоккеистов... Нормально! Звук, вообще, заслуживает твердой четверки: одна только полусотня комментариев Эла Майклса чего стоит. Ну, а насчет самого процесса игры и навязчиво напрашивающегося сравнения с серией "NHL 95,96,97"... Я не знаю. По количеству сервиса и красоте менюшек детище "Accolade" безусловно проигрывает: "Electronic Arts" давно известны как выдающиеся дизайнеры-оформители и дотошные статистики. Но очень часто в изделиях "EA" главную роль занимает не сам хоккей, а бесчисленные сервисные отладки. А в "Brett Hull Hockey'95" все наоборот. Там все подчинено одной цели — непосредственно игре в хоккей. Два-три экрана с опциями — и вы уже на льду. Да и сами игровые параметры здесь куда более реалистичны (например, площадка гораздо шире и длиннее, ее не проедешь по диагонали за две секунды).
А потому вердикт таков: закоренелые фанаты "EA"-шного сериала "NHL" могут продолжать в него резаться — им игра с Бреттом Халлом вряд ли понравится. Но если вы чувствуете, что хоккейный симулятор вашей мечты еще не найден — попробуйте BHH'95. А вдруг?..

Lord "Dig up Ice, Avalanche Scum!" Hanta

Музыкальный парад

1. **Donkey Kong 2 (SN) у Funky Kong'а (2) (2)**
2. **Revolution X (PSX) джунгли Амаэонии (-) (1)**
3. **Killer Instinct (SN) начальная (1) (6)**
4. Contra the Hard Corps (MD) 1-й этап (-) (1)
5. Sonic 3 (MD) ледяной этап (10) (3)
6. Batman & Robin (MD) 1-й этап (-) (1)
7. Streets of Rage 3 (MD) 1-й этап (-) (1)
8. Yoshi's Island (SN) последний босс (-) (1)
9. Donkey Kong (SN) на вагонетке (4) (2)
10. Robocop vs the Terminator (MD) финальная (-) (1)

После названия игры указаны: первые скобки – место в прошлом хит-параде, вторые скобки – в скольких хит-парадах ПОДРЯД присутствовала данная игра.

8-битные приставки

Classic, Junior, Kenga, Bitman, Subor, LIFA и т.п.

1. **The Lion King (Super) (4) (3)**
2. **Best of the Best (-) (1)**
3. **Mortal Kombat 2 (1) (3)**
4. Fatal Fury Special (-) (1)
5. Super Mario Bros.3 (-) (1)
6. Three Eyes Story (9) (2)
7. Jurassic Park (-) (1)
8. Duck Tales 2 (7) (2)
9. The Hook (-) (1)
10. Toy Story (-) (1)

16-битные приставки

MegaDrive-2, Pro 16-bit, Bitman-Super, Mega-Ken и т.п.

1. **Mortal Kombat 3 (1) (13)**
2. **Zero Tolerance (6) (4)**
3. **Virtua Racing (-) (1)**
4. Ultimate Mortal Kombat 3 (3) (6)
5. Mortal Kombat 2 (-) (1)
6. True Lies (-) (1)
7. Comix Zone (10) (2)
8. Road Rash 3 (-) (1)
9. NHL'97 (-) (1)
10. Flashback (7) (2)

16-битная приставка

SUPER NINTENDO

1. **Doom (5) (3)**
2. **Mortal Kombat 3 (4) (13)**
3. **Killer Instinct (2) (12)**
4. Super Empire Strikes Back (-) (1)
5. The Lion King (-) (1)
6. Super Mario Kart (-) (1)
7. Donkey Kong Country 3 (6) (4)
8. Donkey Kong Country 2 (1) (9)
9. Double Dragon 5: The Shadow Falls (-) (1)
10. Sim City (7) (3)

32-битная приставка

Sony PlayStation

1. **Alien Trilogy (9) (2)**
2. **Resident Evil (7) (3)**
3. **Street Fighter Ex Plus Alpha (-) (1)**
4. Final Fantasy VII (8) (2)
5. Tomb Riders (-) (1)
6. War Gods (-) (1)
7. Twisted Metal 2 (5) (6)
8. Mortal Kombat Trilogy (1) (3)
9. Porsche Challenge (-) (1)
10. Command & Conquer (6) (5)

greatdragon.ru

	январь					февраль					март					апрель					май					июнь				
пн		5	12	19	26		2	9	16	23	2	9	16	23	30		8	13	20	27		4	11	18	25	1	8	15	22	29
вт		6	13	20	27		3	10	17	24	3	10	17	24	31		7	14	21	28		5	12	19	26	2	9	16	23	30
ср		7	14	21	28		4	11	18	25	4	11	18	25		1	6	15	22	29		6	13	20	27	3	10	17	24	
чт	1	8	15	22	29		5	12	19	26	5	12	19	26		2	9	16	23	30		7	14	21	28	4	11	18	25	
пт	2	9	18	23	30		6	13	20	27	6	13	20	27		3	10	17	24			8	15	22	29	5	12	16	26	
сб	3	10	17	24	31		7	14	21	28	7	14	21	28		4	11	16	25			9	16	23	30	6	13	20	27	
вс	4	11	16	25		1	8	15	22		1	8	15	22	29	5	12	19	26		3	10	17	24	31	7	14	21	28	

1998

greatdragon.ru

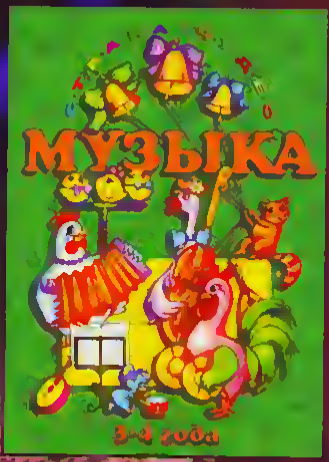
июль
6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30
3 10 17 24 31
4 11 18 25
5 12 19 26
август
3 10 17 24 31
4 11 18 25
5 12 19 26
6 13 20 27
7 14 21 28
1 8 13 22 29
2 9 16 23 30
сентябрь
7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30
3 10 17 24
4 11 18 25
5 12 19 28
октябрь
5 12 19 26
8 13 20 27
7 14 21 28
1 8 15 22 29
2 9 16 23 30
3 10 17 24 31
ноябрь
2 9 16 23 30
3 10 17 24
4 11 18 25
5 12 19 26
8 13 20 27
7 14 21 28
декабрь
7 14 21 28
1 8 16 22 29
2 9 16 23 30
3 10 17 24 31
4 11 18 25
5 12 18 26
Великий Дракон поздравляет всех геймеров с НОВЫМ ГОДОМ!
greatdragon.ru

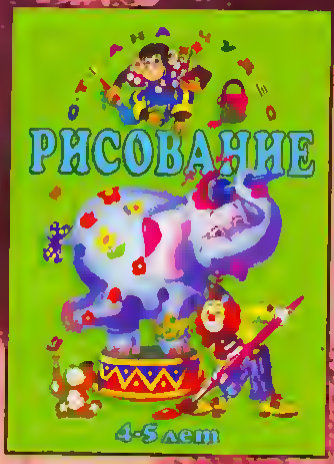
КНИГИ СЕРИИ «СТРАНА ЧУДЕС» РЕКОМЕНДОВАНЫ МИНИСТЕРСТВОМ ОБЩЕГО И ПРОФЕССИОНАЛЬНОГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ И НЕЗАМЕНИМЫ ДЛЯ ЗАНЯТИЙ С ДЕТЬМИ

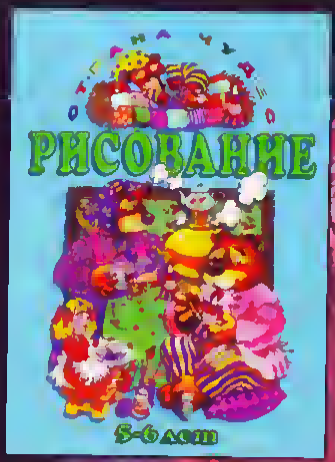
Адреса фирменных магазинов Издательства АСТ в Москве:

- ул. Каретный ряд, 5/10. Телефон 299-65-84
- ул. Арбат, 12. Телефон 291-61-01
- ул. Татарская, 14. Телефон 235-34-06
- Звездный бульвар, 21. Телефон 974-18-05

Заказывайте книги по телефону: 974-14-77
или почтой по адресу: 107140 Москва, а/я 140 «Книги – почтой»
Цена одного альбомв 9600 руб. (без учёта стоимости пересылки по гостарифу)
Оплата только по получении на почте







greatdragon.ru

ИГРАЛ ЛИ МАЙКЛ ДЖОРДАН В БЕЙСБОЛ?

ФАНТАСТИЧЕСКАЯ ВЕРСИЯ "Великого Дракона"

О.Т.Ч.И.К.

"...ОНИ ПОБЕЖДАЛИ НА ЛУЧШИХ БАСКЕТБОЛЬНЫХ ПЛОЩАДКАХ МИРА. ОНИ — БОГИ СВОЕЙ ИГРЫ. И ЛЮДИ ПОВСЮДУ С ВОСХИЩЕНИЕМ СМОТРЯТ НА НИХ СНИЗУ ВВЕРХ, ЛИШЬ ПО ОДНОЙ ПРИЧИНЕ... просто они высокие, ОЧЕНЬ высокие люди",

реклама "SPRITE. Не Дай Себе Засохнуть".

НБА — это фантастика, которую творят такие гиганты Национальной Баскетбольной Ассоциации, как Мэджик Джонсон, Арвидас Сабонис, Чарльз Баркли, Шакил О'Нил, Карл Мелоун (MVP сезона, кстати, Самый Полезный Игрок), Хилл, Пепин... простите те, кого не назвал — звезд много, а места мало... и, конечно, Майкл Джордан — ныне самая влиятельная звезда мирового баскетбола. Репортаж о нем я сегодня и поведу, мои дорогие любители видеоигр.

"...Майкл родился 18 февраля 1963 года в Уилмингтоне, штат Северная Каролина. К этому времени баскетбол уже стал самой популярной игрой школьников и студентов Америки наравне с бейсболом и американским футболом. И хотя отец хотел сделать сына бейсболистом, маленький Джордан со второго класса мечтал играть в школьной баскетбольной команде. Но несмотря на все попытки, его фамилии не оказалось в списке принятых игроков. Через некоторое время Майкл решился спросить у тренера разрешения поехать с командой на соревнования "посмотреть на других ребят". Правда, тогда ему довелось только раз носить спортивную форму игрока, но он был рад и этому. И кто бы тогда мог подумать, что этот скромный негритенок — будущая звезда мирового баскетбола!

Джордан пришел в лигу в 1984 году. Тихий и незаметный, он медленно и неуклонно продвигался вперед. Лидерами тогда были такие звезды, как Мэджик Джонсон, Карим Абдул-Джаббар (который, кстати, недавно приезжал и к нам)...

В конце восьмидесятых Майкл блестяще проявил себя в серии игр плей-офф, именно тогда публика в худом и проворном чернокожем баскетболисте под номером '23' команды "Чикаго Буллз" обрела своего нового кумира. (Никогда не забуду его точнейший трехочковый бросок на последней секунде последнего матча серии игр плей-офф "Чикаго" тогда выиграл у "Кливленда" со счетом 101:100!) Наконец, в 91-м со своей командой он вышел в финал, и "Быки" вырвали победу у "Лос-Анджелес Лейкерс" (где, кстати, играет Шак). Малоизвестная "Чикаго Буллз" стала абсолютным чемпионом НБА. И во многом, благодаря мастерству Майкла Джордана.

"Чикагские быки" чемпионы НБА сезона 1997 г.

После этого было еще много побед и титулов с приставкой "лучший". Его называли "Королем Воздуха" (что, поверьте мне, так и есть!). Но главным осталось одно — несмотря на его супер популярность, Майкл Джордан остался человеком простым и приятным в общении. Он охотно, несмотря на усталость, играет с мальчишками, которые всегда ждут его после матча.

А между прочим, 1 секунда его игры стоит 99 долларов (!!!). Щедрейшей души человек, с, знаете ли...

Но как бы то ни было, в октябре 1993 происходит невероятное — Джордан сообщает публике о своем уходе из баскетбола и воплощает угрозу в жизнь! Вся Америка встала на уши. Никто не хотел верить в это, но ЭТО произошло! Отчаянные фанаты метались в поисках опровержения этого поступка. Тысячи людей во всем мире не вышли на работу. Баскетбол потерял свое Лицо, кольца стали треугольные, мячи перестали прыгать... Но Майкл не ушел на пенсию — 30 лет для него пустяк — он лишь вернулся к давнему увлечению своего отца, который был убит в этом году. Джордан начал играть в бейсбол. КАК он это делал, лучше не упоминать, но факт, что после триумфа в НБА, его роман с бейсбольной битой обернулся крахом.

18 марта 1995 года Джордан опять вводит успевшую остыть публику в состояние дикой эйфории и массового шока. "Я ВОЗВРАЩАЮСЬ". Эти слова перевернули всю баскетбольную тусовку обратно на ноги, которые тут же сами собой пустились в пляс. Мячи запрыгали, кольца — КРУГЛЫЕ... УРАААААА!!! Майкл Джордан опять играет в баскетбол! И остается только догадываться, насколько вынужденным был его уход из большого спорта, и чем Майкл занимался, пока не играл в баскетбол (ведь его занятия бейсболом ИГРОЙ никак не назовешь).

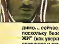
Мы решили провести расследование этого вопроса, который становится тем более интересным в связи с октябрьским 1997 года заявлением Джордана, что это его последний сезон в "Чикаго Буллз". Новая сенсация?!

greatdragon.ru

Итак, версия первая. Майкл Джордан, вообще, НЕ ИГРАЛ В БЕЙСБОЛ! Говорите, что его видели тысячи зрителей? Это массовый глюк! В это время он таинственным образом попал в "Город ветров" (Windy City)

MICHAEL JORDAN: Chaos in the Windy City

Расследование началось с прихода в редакцию из Интерпола по Интернету сверх закодированной телеграммы следующего содержания: "ТИ-РЭ-ТИ-РЭ-ТОЧ-КА". В наших силах оказалось расшифровать это послание, которое мы объявляем "ДЖОРДАН ЗПТ НЕ В БЕЙСБОЛ ИГРАЛ ВСКЛ". А тогда что же он делал? — напрашивается вопрос! И нашей разведкой, "могущей-все-за-бабки", в лице "П.С." (в целях конспирации отзывающимся на пароль Просто Серега) был найден "черный ящик", который у "своих" именуется таинственным словом "КАРТРИДЖ" (перевод составляется), с какой-то информацией неопределенного содержания. Агент Интерпола — продавец сего предмета утверждал, что там осталась зашифрованная



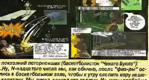
запись некоей доселе невиданной операции "ЧАОЗ ИН ЗЫ ВИНДИ СИТИ", которая может помочь открыть завесу тайны индивидуума по имени "Майкл Джордан". Материал был передан в оперативные руки вашего достопочтенного коллеги. Спустя несколько упорных недель непрерывной слежки, мне удалось умыкнуть из логова легендарного G.Dragona некий серый прибор, именуемый непереводимо... сейчас .. ага! "СУПЕР НИНТЕНДО". Вещь очень ценная, поскольку безошибочно расшифровывает любые "КАРТРИДЖИ" (как уверяет инструкция), которые к ней подходят. Но, по описанию и слухам, для полного функционирования необходима была какая-то странная штука — "ДЖОЙСТИК", который существовал в природе в единственном экземпляре, но был немедленно у нее утащен некими субъектами, известными Интерполу как Alexander Makarov & Artem Safarbekov. Путем непродолжительных уговариваний с обещаниями двух пробочек от "Coca Cola" джойстик был водружен в законный штепсель. И вот, после нескольких бессонных ночей упорной медитации я раскрыл, наконец, долгожданный секрет "тайны-покрытой-мраком". То, что я узнал, просто невероятно! Оказывается, какая-то компания, называющая себя "Electronic Arts", задумала в 1994 году грандиозную по своим масштабам операцию под кодовым названием "MICHAEL JORDAN: Chaos In The Windy City", которая нам известна как "Подстава Джордана в Ветрограде". Но операция-то, по сути — рекламная! Ушлые электронщики "приключили" с нашим баскетболистом какой-то сумасшедший казус в целях повышения

своего бесконечного рейтинга и последующего вышибания денег с необходимых мистеров, сэров, донов и товарищей. После взлома надписи, грозно взывающей "START" с экрана с изображением фотки затравленно машущего руками Майкла (садисты! довели человека), взору предстает досье, из которого видно, что лучше бы Джордану в байсбол играть...

ДЕЛО №"23". [illegible]

Из показаний свидетеля (Майкла Джордана):

"...N-надцатого числа я, как обычно, с утра перед тренировкой направился в наш баскетбольный зал (я всегда с утра перед тренировкой направляюсь в наш баскетбольный зал), чтобы дать в морду своему товарищу по команде за вчерашний его прикол, когда он вытерся моим полотенцем со слониками. (Я всегда вытираюсь только полотенцем со слониками). Подходя к залу, я почувствовал, что внутри что-то не так. Я подумал, что опять, наверное, кто-нибудь упер мою сменку. Или подключил к моему шкафчику электричество. Я стал предельно осторожен. Когда вдруг, открыв дверь, я увидел... Я ничего не увидел. Было темно, как у негра в... Я не буду говорить, как темно там было. Я начал ощупывать воздух в надежде найти включатель..."



Из показаний потерпевших (баскетболистов "Чикаго Буллз"):

"...Ну, N-надцатого числа мы, как обычно, после "физ-ры" остались в баскетбольном зале, чтобы к утру слепить кору нашему капитану. Мы, чиста, всегда это делаем. Ну, мазы особой на было — ну, там, "Момент" в кроссы, жвачку с цианистым калием или ящик его к трансформатору прикрепить — это надоело. Хотелось чего-нибудь, блин, свеженького. Чтоб было "ощущение, что душа танцует". Ну, пока мы в сотый раз глядели нашу любимую рекламу "Спрайта", ну, веселились, там.. думали, хе-хе, как говорится, к нам на площадку прилез какой-то стремный чувак. Ваще, урод какой-то, да. К нам никогда на площадку не залезали никакие уроды, ну, кроме нас.."

Из показаний свидетеля:

"...Вдруг, в темноте, я увидал на полу много квадратов. Они напоминали мне наше окно. Но я подумал, что это ребята опять подстроили пакость, и испугался. Посмотрев наверх, я в самом деле увидел окно. А квадратики — это свет от него. Я никак не могу привыкнуть к этому. И тут случилось нечто, после чего я боюсь теперь играть один. Произошел громкий "ВДРЖ!", и на меня сверху упало что-то тяжелое. Я чуть не умер! Правда, я не ожидал этого. Сначала я хотел, как обычно, испугаться. И собирался уже закричать, но потом передумал. На самом деле я очень смелый. Все-таки я лидер в команде. Я присмотрелся и увидел, что в руках у меня лежит мяч. Я уже хотел по привычке бросить его в кольцо. Но подумал, что это неспроста. Просто так мячи падать в окна не могут. Вспомнив мой любимый мультик про Чипендейла, я повертел его. Все сыщики так делают. Но ничего не обнаружил.. Я повертел его в обратную сторону. Мне понравилось.. Повертев мячик в тридцать третий раз, я словил себя на мысли, что с мячиком что-то не то. Я подумал. Мои старания увенчались успехом — я увидел, что на нем, кажется, чего-то написано. Помимо моего красивого автографа по всему мячику, там было еще много каких-то закорючек. Но кроме "N","B","A", я больше не помню букв.. Только цифры.

greatdragon.ru

Я умею считать до ста очков, и даже больше... Это у меня здорово получается!..."

Из показаний обвиняемого (доктора Максимуса Крэниума):

"...Эти олухи и не догадывались, сколько ИМ осталось жить. Мне нужен был Джордан, — это все, о чем Я их попросил. Мало того, что они не среагировали, они включили свою гнусную РЕКЛАМУ и СДЕЛАЛИ ГРОМЧЕ ТЕЛЕВИЗОР! Ненавиижууу. А после того, как ОНИ начали отвешивать мне, МНЕ — Великому Доктору МАКСИМУСУ КРЭНИУМУ!!! — щелбаны и даже попытались открыть об меня банку своего мерзкого "Спрайта", я не выдержал и полез за пультом управления..."

Из показаний потерпевших:

"...Голоден-голоден! Есть... Ой! Смотрите, ЧТО ЭТО?!.. АААААААААА! Ай! Ой! Уй! Больно же!!! Ау! ... Кто ЕГО впустил СЮДА!!!... Я НЕ ЗАКАЗЫВАЛ "КРАШНЫЕ" АПЕЛЬСИНЫ... Ау!.. Ау!.. Мы же пошутили! О-оо... Только не по голове! Ау! Оу! Оу??? ..... NNNNOOOOOOOO OOOOO-O-O-O-O-O-O-OOOO!!!!!!!!..."

Из показаний свидетеля:

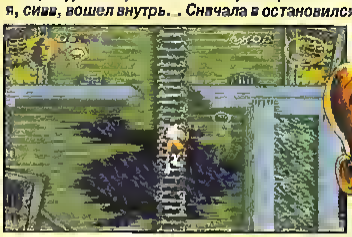
"...Порывшись в своем шкафчике, я нашел словарик. Он был сильно обгрызен тринибадосской молью и объеден чернобыльскими муравьями, которых подарили мне фанаты. Поэтому мне пришлось долго копаться, сравнивая буквы. И почерк какой-то неразборчивый. Там, оказывается, такого понаписано..."

Из показаний обвиняемого:

"Мистер Джордан, ваши придурки у меня. Если они вам нужны, приходите этой НОЧЬЮ в областной музей, в ЕГИПЕТСКУЮ КОМНАТУ!!! И ЧТОБ ОДИН БЫЛ!" С надеждой, др. Макс Крэниум..."

Из показаний свидетеля:

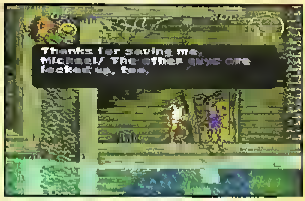
"...Захватив с собой мячик, я побежал в музей. Там я около часа бродил возле каких-то страхо... простите... сарко!-фагов в поисках своего "экскурсовода". Я уже собрался пойти обратно домой, как вдруг, за моей спиной что-то "креееак"нуло, и я... а... Я... Я не ожидал этого! Я решил бросить в этот "креееак" мяч и убежать побыстрее оттуда... Но в последний момент, оглядевшись по сторонам и увидев, что моей ж... то есть, личности не угрожает опасность, передумал. Я осторожно подошел посмотреть, что же это так "креееак"нуло. Ведь один я не мог так "креееак"нуть. В размалеванной стене позади меня совершенно точно кто-то был, потому что из открытой в ней двери шел свет... Я тогда думал, что это очередной фотограф ищет удачный ракурс. Уверенным шагом, состроив голливудскую улыбку, я, сияя, вошел внутрь... Сначала я остановился. Потом не понял.



.. Потом...ММАА-А-А-ААМА-А-А!!! Я попытался не поверить в то, что увидели мои глаза. Оказалось тщетно — я начал заикаться. Путать слова. На глаза навернулись слезы. Вместо того, чтобы произнести любимую фразу с присвистом: "Что за ... ?", я судорожно стал повторять: "За что, за что?..." На меня надвигалась ПАНИКА..."

конец досье

Джордан попал в другой мир. Мир, созданный сумасшедшим профессором. Несмотря на все попытки выбраться, ему придется посидеть ТАМ. И выбираться придется другим путем. Допрыгался... Чувствуется жесткая волосатая рука конкурентов из "ЕСА". А нам-то что — сиди да гляди сбоку, как он там выворачивается теперь. Какой-то хитрый резидент догадался поставить неподалеку камеру и снимал все то, что мне пришлось дальше увидеть...



"Оглядевшись по сторонам, в сто тридцатый раз проклинае всевозможные "левые" лотереи, обещая пользоваться только законными, Майкл Джордан подобрал некий клочок бумажки и с ужасом, предвкушая увидеть надпись "Сотрите здесь!", развернул его.

...HOLDING CELLS (ЧАСТНАЯ СОБСТВЕННОСТЬ).

На клочке бумажки оказалась карта и некая приписка, разъясняющая, что к чему. Судя по ней, Джордан попал в подземные катакомбы др. Крэниума, и баскетбольные кореши тоже окопались где-то неподалеку. Правда... там же, неподалеку, "окопались" зомби, гигантские пауки и другие жуткоазтые существа. К тому же требовалось найти какую-то красную карточку (ничего себе — "лотерея")... Джордан поднял с пола свое главное достоинство (не надо, не надо — он поднял мяч!) и пораскинул мозгами. В руках лежал привычный пупырчатый шар, на котором было нацарапано злополучное послание. "Неудачная реклама, — мрачно подумал Майкл. — Ребята бы сказали..." И тут до него дошло, прямо даже ДОПЕРЛО! Это вовсе не халявный банкет в его честь. Кто-то другой резвится за его счет! И он в глубокой... РЕКЛАМЕ!!! Причем, чужой! И денег за это не получит!!!

greatdragon.ru

SUPER NINTENDO версия первая

Над головой пропикировала парочка летучих мышей. Его сомнения укрепил появившийся прямо из-под ног "зомби" бывшего баскетболиста. Джордан присмотрелся, не напоминает ли он ему кого-нибудь из команды? Зобух, покряхтев, отодрал от себя голову и бросил ее Майклу, дабы тот не напрягал глаза и рассмотрел поближе. Последний, не поняв сего любезного предложения, бросил в ответ мяч, чем прямо-таки убил сердобольного упыря наповал. Ничего себе, "РЕКЛАМКА"... Просто так зомби по улицам не шляются! Надо срочно найти тех, кто знает, что здесь происходит!

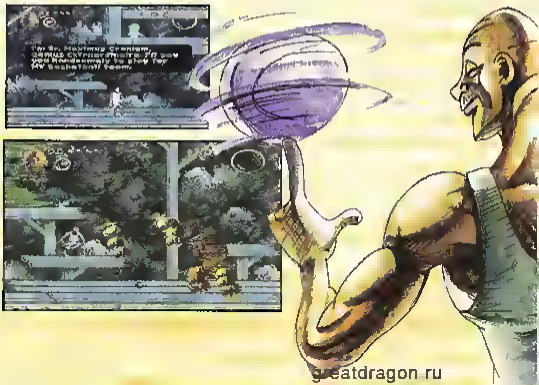
Несколько дверей в полуразрушенной стене навели Майкла на мысль, что их стоило бы открыть. Однако двери оказались заперты, и как он ни стучался, никто не открыл. "Очевидно, на замок..." — гениально подумал Майкл. Угрюмо пройдя до лестницы, ведущей вверх, он огляделся. На самом верху что-то одиноко поблескивало. Ключи! Вскарабкавшись по стремянке, рискуя сломать себе шею, Джордан прямо-таки отодрал от стены сей бесценный брелок, но не удержавшись, полетел со своими подарками вниз. Небольно приземлившись на деревянный пол, он понесся открывать двери. Ключи подходят! Любопытство было удовлетворено: набрав пару-другую лейблоа, некий чемоданчик с хавчиком и также горящий живым пламенем баскетбольный мяч ("Во, блин, "TV-SHOP"!), Джордан заулыбался и, самодовольно побрякивая ключами и постукивая мячиком о шаткий пол деревянных "лесов", полез наверх. "Авось найду что-нибудь поинтереснее!", — решил он, высовывая голову на второй этаж и оглядываясь по сторонам... К торчащему из пола Джордану устремился огромный, а человеческий рост, паук, проворно перебирая тонкими, как антенны, лапами, собираясь парализовать свежую негритянскую тушку... АААААА! Брошенный мяч, еще раз, еще... и от хрупкого насекомого осталась только пыльца, медленно растворяющаяся в подземной атмосфере. Тяжело дыша, пошатываясь, Майкл отошел назад. В разложившемся воздухе послышался негромкий "чпок!", и в баскетболиста сзади полетела голова. Зомби! Мячом его, МЯЧОМ!.. Развеяв руками оседающую пыль, Джордан помчался по этажу.

Упав с очередной лестницы вниз, он увидал перед носом дверь. Сразу открыл ее и... опустился от бессилия на пол. На порога стоял улыбающийся игрок незнакомой баскетбольной команды.

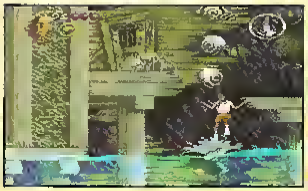
Незнакомый баскетболист носил фиолетовую форму и выглядел довольно отмороженным. Признаком жизни служили лишь непрерывно двигающиеся челюсти. "Спасибо, что спас меня, Майкл, — воскликнул он, прожевывая "бубльгум" двухнедельной давности. — Однако, было бы совсем неплохо, если б ты вернул еще парочку моих корешей (как потом окажется, их было двадцать штук). Да они совсем рядом (по всей территории Чикаго). Ну, ПА-ЖАЛУС-ТА!" — закончил он и с дебильной улыбкой уставился на Майкла. Тот стоял как вкопанный, крепко прижав к себе мяч. "Хвала Арбитру, хотя бы я не один..." Взор его упал на правый карман помятых трусов стоящего перед ним спортсмена. Оттуда небрежно торчал... КЛЮЧ ЗЕЛЕНОГО ЦВЕТА. Ладонн Джордана покрылись холодным потом, глаза загорелись. Первой мыслью было "ТЯЖЕЛЫМ БАСКЕТБОЛЬНЫМ МЯЧИКОМ — по голове — и дело с концом". Но все-таки сначала Майкл решил пойти по пути переговоров. "ГОНИ КЛЮЧИ, СКЛИФОСОВСКИЙ!" "Вот. На. Держи", — неожиданно легко согласился парень.

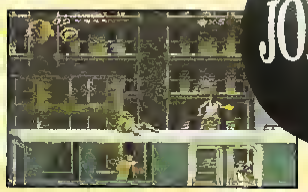
Поднявшись на верхний этаж, Джордан побрел вперед, постукивая мячиком и задумчиво озираясь по сторонам. Гнетущая и мрачная обстановка коридора тяжелой плитой давила на организм. Организм требовал "спрайта". "Спрайта" не было. Кольцо хотя бы! "Для самоутверждения..." —подумал Майкл. С этими мыслями он замер, уловив боковым зрением какой-то до боли знакомый предмет. Осторожно повернув голову, Джордан увидел баскетбольное кольцо! Сразу засуетился под ним, сжался и мощной пружинной с легкостью взлетел на трехметровую высоту. ВДРЖ! Кольцо лопнуло, сетка дряхлой паутиной осыпалась, и из нее вывалился очередной лейбл. Ненадежные нынче пошли аксессуары, однозначно. Вскарабкавшись на невысокий уступ, он с безучастным видом огляделся перспективу и... глаза его тут же расширилось от возбуждения. В перспективе виднелся еще один баскетбольный щит! Потом, уже в полете, Джордан заметил, что под кольцом привычно отдирает свою башку очередной зомби. Траектория полета тут же изменилась, и мячики градом посыпались на полупротухшего защитника. Зомби лопнул, и Майкл с помпезностью взорвал кольцо. Упавшую бутылочку "Спрайта" Джордан мигом опустошил. Организм почувствовал себя лучше. Такое положение дел его вполне устраивало. ВРЕМЯ УЧИНЯТЬ ХАОС! Где-то наверху повисла механическая платформа, на которую неплохо было бы забраться, тем более этажом выше ждали новые кольца, ключи и не менее новые приключения и проблемы.

Очередная задача. Точнее, незадача. За возвышающейся перед носом стеной болтается связка медных ключей, поддразнивая Джорданово самолюбие. Упершись в стену руками, он забуксовал по деревянному покрытию. Стена осталась невозмутимой. Отдышавшись, напористый баскетболист пнул ее мячиком. Препятствие хлопнуло, затем



greatdragon.ru

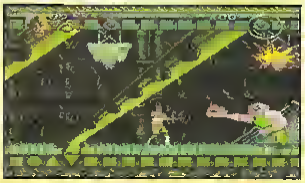




треснуло и к немалому восторгу Джордана — рассыпалось. Хватаем ключи, и перед нами открывается безграничная свобода открытий дверей (вот такой вот каламбур).

Побежали дальше! На следующей стремянке наверху одиноко болтается огромное глазное яблоко, охраняя от разных чернокожих рук прилипшийся рядом лодарок. Напомню, что глазное яблоко — не фрукт, а очень даже орган. Необходимо ампутировать его, как можно быстрей. Хорошо хоть посиневшие от кикоза гланды здесь не прыгают. Догадавшись тыкнуть мячом маленький рычажок, впрятанный в стену, Майки получил в распоряжение очередной лифт. Быстрого подъема. О, да наш герой совсем самостоятельный стал! Порадовавшись обилию щитов и колец на этом этаже, а также приобретению новых фирменных тапок, Джордан помчался кататься вниз на желтеньком таком лифте, ухлопывая притаившееся в пролете хитрые глазе. Благо, штиблеты-то — не простые, а пуленеубиваемые!

Спрыгнув на твердую поверхность, Майкл увидел огромное, но не менее обгрызенное помещение. А также реальную возможность свалиться в воду. А поскольку баттерфлять он толком не научился, оставить в пучине концы было пара пустяков. Чуть не приняв ванну, Джордан распахнул следующую дверь в какую-то обширную залу, стены которой были сплошь усеяны баскетбольными щитами! Вот это рай! Вернувшись обратно с большой сумкой мячей, "Спрайта" и значков, Майкл с новыми силами бросился пробиваться к выходу. Вскоре все тараканы выморились, и, включив последний подъемник, Джордан выбрался с этого уровня. Уф-ф... При переходе на следующий подсчитайте свои очки и спасенных спортсменов — пригодится.



Отправляемся на второй уровень бесконечной тюрьмы. Смрад все тот же, зубухов там — как китайцев, заховырки не хуже того, что вы сейчас слышали. Спросим мнение Джордана по этому поводу.

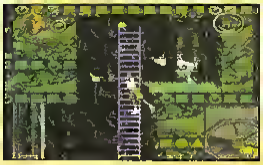
"ДА... Я ВАШИ... ТУННЕЛИ!!!" — заорал он, стряхивая с головы летучих мышей. "Ну, а товарищей-то ты спас?" — "ЧИКАГСКИЙ БЫК ТЕБЕ ТОВАРИЩ!" Не вдаваясь в подробности подвального андеграунда (потому как скучно), перейду к главному: битве за свежий воздух. Где-то на 5-м уровне этого сектора Джордан оказывается в гигантском помещении, там и сям в котором разбросаны небольшие платформы. Помещение напоминало камеру пыток. Майкл было дернулся отсюда подальше, но тут же прирос к полу, так как увидал некое маленькое существо, неторопливым шагами направлявшееся к баскетболисту. При ближайшем рассмотрении оказалось, что оно мужеского пола, с жутко большой головой, коей он тщательно морщился, что-то напряженно обдумывая. Невдалеке от Джордана он остановился и заговорил.

— Я — доктор Maximus Cranium Genius Extraordinary!!! Тебя-то я и ждал, дорогой Микалускас. Моя команда почти в сборе. Нет, только не говори, что ты ушел из баскетбола. И незачем так орать! Ты будешь, не пугайся, играть у меня. Даже нет — вы ВСЕ будете играть у меня! Что-что? Тм помешаешь мне? МНЕ??!! Ну-ка, сразимся для начала в баскетбольчик... с МОИМ НОВЫМ ИЗОБРЕТЕНИЕМ! Ну что ты побледнел? Это только начало... ХА-ХА-ХА-ХА-ХАААА!

Давясь от хохота, он растворился в недрах "лесов", а оттуда на свет вылез огромный человекообразный монстр, тело которого полностью состояло из металлических мячей. Быстро переступая неуклюжими ногами, он в ярости устремился к Джордану. Тот сразу же забрался на самую высокую платформу. Где-то внизу робот метал молнии и пытался достать Майкла, бросая в него различные части своего тела. Кинув мяч в злобную морду вражины, Джордан не без радости заметил, как она искривилась. Вспышка от замкнувшихся проводов мелькнула на железном теле субъекта. Майкл всаживает в его башку еще два десятка мячей, прежде чем тот останавливается и, объятый пламенем, начинает рассыпаться на части, оглашая окрестности дикими воем. От радости Джордан станцевал рядом с поверженным лошариком "бугн". Сверху свалилась красная карточка, которую он тут же и подобрал. Выход наружу открыт, но это только первый из четырех уровней. Не забудьте записать пароль!

EL TRAIN 1 (Район музея — Парк Линкольна)

Выбравшись на улицы, Джордан в чем был — трусах и майке, тут же садится на ближайшую электричку и едет домой, но на пути встает пресса. Весь состав доверху набит "папарацци", которые так и норовят взять интервью. А то еще могут и сфотографировать в самый неудобный момент, да так, что потом на несколько секунд теряется зрение, и легко можно стать жертвой прожорного журналиста, который, уж поверьте, найдет, куда тыкнуть своей микрофон. Да еще поезд едет вовсе и не домой, а совсем в другую сторону.



greatdragon.ru

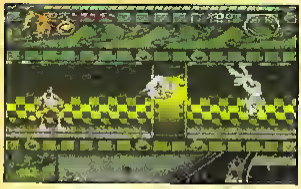
SUPER NINTENDO

версия первая

Посему Джордану придется пробираться к кабине машиниста, дабы накостылять тому по первое число, пока он не привез куда попало. Единственное средство от всего этого кошмара — хорошая порция баскетбольных мячей, коей Джордан беспрестанно шмалает в предателей. Благо, призы в изобилии разбросаны по вагонам. Наконец, поезд останавливается на берегу реки, вся пресса разбегается, и нашему баскетболисту ничего не остается делать, как войти в очередную постройку доктора Крэниума.

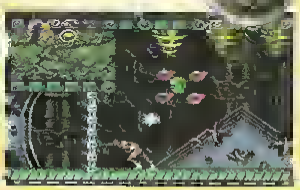
LABORATORY (Научно-исследовательский центр)

У входа, подобрав схему уровней, Джордан узнает, что в темных коридорах адской лаборатории ползают в великом множестве мутанты и механические уроды, порожденные сумасшедшим гением профессора. Среди оголенных проводов и электрических разрядов они чувствуют себя вполне вольготно, чего нельзя сказать о пленниках. Желтая карточка положит этому конец, но ее еще надо достать.



Майкл не успел оглядеться, как на него попер, играя бицепсами и квадрицепсами, здоровый и очень мощнорукий НЕГР! Мальчик был явно не из слабых, и брошенные в него мячики пузырями лопались об его мозолистые ладони, выставленные навстречу атакам Джордана. Гигантская туша надвигалась на бедного баскетболиста, прижимая все ближе и ближе к стене, грозя размазать как помидор. В отчаянии Майкл взмыл в воздух и сверху метнул мячик в большую, но ужасно пустую голову врага. Качок, словно резиновый, растянулся на полу и лопнул. Мозги развивать надо, однако!

Побежали дальше, что там ждет, интересно? Взору предстает широкая пропасть, в которой понатыканы маленькие островки, коротящие электрическими разрядами. На одном из них бродит зомби, зажав в зубах связку алюминиевых ключей. Осторожно, чтобы не свалиться, отберите их у него. А затем, словно бандерлог, Джордан начинает скакать по островкам и неустойчивым таким платформочкам-неваляшкам, перемежая акробатические трюки с выкалыванием летающих глазок, обильно болтающихся в воздухе, и вышибанием мозгов из сухопутных [illegible] человеческих размеров свистки-убийцы, своим оглушающим свистом могущие засвистать до смерти. Спасу от них прямо нет. И убежать-то некуда.

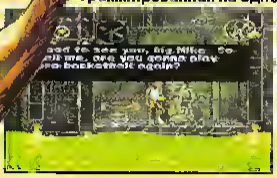


Практически через каждый метр Джордана либо шарахает током, либо оторванной головой. Совершенной подлостью является подстава с любимыми мячиками. Вот, вроде бы он, такой миленький, болтается в воздухе и просит, чтобы им поиграли, а только протянешь руку, как у него вырастают ноги, он спрыгивает на землю и начинает бегать и зашвыривать облапошенного Джордана торпедами. А то еще может примчать на своем единственном колесе мутирующий рефери и прямо-таки проехаться по страдальцу. Тем больнее, что вместо колеса у него — острозаточенный диск циркулярной пилы. Срочно в лифт и — деру отсюда. Дизайн подъемников радикально поменялся. Вместо прежних ветхих салазок лаборатория оборудована новейшими пневматическими лифтами. Запутаны они почище ленты Мебиуса, и летать по стеклянным трубкам Джордану придется изрядно. Найти выход будет также не просто, как подобрать одинаковую пару носков в темной гардеробе. В общем, Джордана ожидает еще несколько часов поисков товарищей и выхода. Не вдаваясь в подробности жизни электриков (потому как долго), перейду ко второй встрече с доктором.

Помещение выглядело как огромный электрический стул. Неожиданно Майкл остановился, поскольку сверху на него, сверкая линзами очков, уставился Доктор.

— А, Майки, приятно лицезреть тебя снова. Уверен, ты был в восторге от моей игры. Как насчет еще одной? В последнее время ты что-то дохловат. Может быть, тебе заняться спортом? А то прямо жалко смотреть... Ну, только не говори, что ты лучше! Ты ведь знаешь, я могу использовать СПИТБОЛ. Я... мм... НЕОСТАНОВИМЫЙ, не так ли обо мне говорят?! Что? Я не имею права?! Ты начинаешь действовать мне на нервы! Специально для тебя я припас еще один номер. Силы электрического разряда моего изобретения будет более чем достаточно, чтобы сделать из тебя лампочку... ХА-ХАА-ХХАААААааа!!!...

Помирая со смеху, Крэниум исчез в телепортере. Из глубины лаборатории к Джордану направился очередной трансформер, собранный чокнутым доктором. На этот раз вражина был еще более ужасен. Голова монстра Франкенштейна, уверенно сидящая на десятифутовом металлическом скелете, злобно скалилась, запрограммированная на одно — убивать! Поднимая и опуская шарнирные ноги, сотрясаясь от каждого шага, терминатор надвигался на Джордана. Убегающему баскетболисту ничего не оставалось, как покидывать мячики в зеленую морду существа. Мячики летели мимо, поскольку голова вела себя крайне неустойчиво. Но после нескольких попаданий монстр



greatdragon.ru

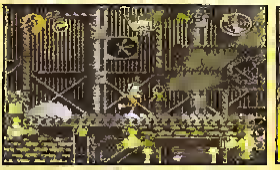
замер в ожидании и поднял вверх свои тяжелые клешни. В следующую секунду все трансформаторы, висящие на потолке, заискрили электрическими разрядами. Джордан отпрянул в самый дальний угол комнаты, с ужасом наблюдая за происходящим. Скелет двинулся за ним. Майкл зажмурился, но робот, остановившись в шаге от человека, разобрался в летающую тарелку и погнался за очнувшимся Джорданом, выпуливая из себя шаровые молнии. Затем он "очеловекоподобился" и снова потопал. После долгой беготни, натренировавшись попадать с первого раза, Джордан без труда вывел из строя процессор гада. Изобразив незамысловатое "па", Майкл подхватил желтую карточку и бросился к выходу подсчитывать очки и товарищей.

EL TRAIN 2 (Парк Линкольна — Остров Придурков)

Состав, полный прессы, с нетерпением ожидает Джордана. Печатные издания не выходят уже целую неделю, все ждут новостей о похождениях баскетболиста. В вагоне выломаны все кресла, выбиты окна, дабы Джордан не расслаблялся, а беспрестанно давал интервью. И вот, войдя в вагон, который тут же помчался с неимоверной скоростью, Майкл опять подвергся атаке журналистов... Остановившись на окраине города, он подобрал с земли бумажку с эскизом какого-то здания и взглянул наверх. Перед ним возвышался химзавод

FACTORY (Химический завод)

На обратной стороне плана Джордан прочитал, что доктор Крэнниум переоборудовал заброшенный склад, чтобы наплодить очередных смертельноопасных существ. Химические мутанты и гидравлические прессы ждут не дождутся незваных гостей, дабы устроить им кислотную ванну! Зеленая карточка покончит с этим. Для преодоления Туннеля ему понадобятся все три карточки. Джордан входит внутрь и дико изумляется, как можно так запустить помещение. Ржавые трубы, хрупкие мостики, стены, изъеденные кислотой, а сам склад доверху залит ядовитой жидкостью. По полу скачут кислотные кучки, весьма довольные обстановкой. Одна из них направилась к Майклу, в которую тот немедленно бросил мяч. Окарбонатившаяся кучка разделилась на три не менее активных капельки. Чуть не свалившись с мостика в кислоту, Джордан еле ухлопал получившееся и направился побыстрей в менее опасное место. Порывшись в первой же корзине, он выудил на свет ключи. К нему тут же подлетел глаз посмотреть, что же он там нашел. Джордан тоже огляделся. Где-то наверху крутились небольшие платформочки, открывая дорогу на верхние этажи, замаячило блестели замками дверцы... А внизу ждала кислота. Джордан проглотил слюну и оттолкнулся от ненадежного мостика... Уставший и вспотевший, он ступил твердую поверхность и открыл дверь. Из темноты выполз очередной баскетболист и начал осыпать Майкла шутками и поздравлениями. Из безудержной болтовни Джордан узнает, что его знакомого тоже достали ядовитые капельки и гигантские свистки. Он советует либо смываться, либо закидывать их золотыми мячами, коими он и делится с Майклом. Больше ничего у него нет. Ладно, удовлетворимся этим. Впереди Джордана ожидают бассейны с кислотой, бег по пересеченной конвейерами местности, спасение из затопляемого помещения и обыденное освобождение заложников. Уровень труден хотя бы тем, что



Джордана постоянно сносит, затягивает и сдувает в ядовитую жидкость, попадание на кожу которой вызывает мгновенную смерть. Механический ловушек здесь просто навалом. Оставлю вам удовольствие поразвлекаться с ними самим. Не вдаваясь в подробности периодической системы Менделеева (потому как не помню), расскажу-ка я, чем это закончилось. Еле выбравшегося из резервуара с кислотой Джордана заносит в очередной огромный бункер.

Полуразрушенные стенки, тускло освещаемые фонарями, две платформочки по бокам и... наглая физиономия Крэниума, наблюдающего за Майклом сквозь иллюминатор с другой стороны помещения.

— Ты, я смотрю, не так-то легко сдаешься, однако. Что, тебе надо вернуть свою команду?! А жеванной морковки не хочешь? Мое последнее изобретение перевернет твое понимание о силе и мощности. Я называю его... ммм... маленький пропеллер! Кто тебе сказал, что мои старые были бесполезны!? И не смей повышать голос! Что ты там все говоришь про силу своей руки?.. Ты хочешь снова поиграть?! Тогда поприветствуй моего МАЛЕНЬКОГО дружка!!! ЙА-ХА-ХАААА!!!

Под этот смех в комнату ворвалось какое-то непонятное приспособление. Здоровая плоская голова-тарелка, сверкающая двумя огнями красных глаз, поплыла к Джордану. Передвигалась она очень странно, вместо ног по бокам головы крутилась пара коловоротов, которыми обычно бурят землю. Под брюхом, разгоняя ветерок, вертелся огромный пропеллер, грозя намотать Майкла на винт как шнурок. Бросившись на подъемник, который медленно поплыл вверх, Джордан надеялся спокойно отдышаться в одиночестве и подумать. Но вентилятор существа закрутился как бешеный, и тяжелое железное тело поднялось в воздух, следуя за удирающим человеком. В окне бесновался и корчил дурацкие рожи профессор. Его робот пока блестяще справляется с задачей. Остановившись перед Джорданом, монстр яростно начал сверлить "ногами" платформу, пытаясь достать баскетболиста. Неожиданно пропеллер спетел с осей, железные лопасти врезались Джордану в живот и тут же вернулись на прежнее место. Скорчившись от болей, Джордан спрыгнул с площадки вниз. Неунимающийся робот ринулся за ним. С трудом забравшись на следующий лифт, Майкл приготовил свое единственное спасение — Earthquake ball, гарантирующий разрушение и уничтожение любого врага. Существо начало разваливаться как карточный домик. Доктор, скорчив последнюю рожу, исчез за стеной, и оттуда в руки Джордану спустилась третья, красная, карточка.

greatdragon.ru

SUPER NINTENDO версия первая

Город освобожден, злодей прогнан прочь. Но еще осталось пятеро пленников, которые непременно хотят вернуться в спортзал. Что ж придется отвести EL TRAIN 3 в депо, то бишь к музею, а сами направляемся в туннель.

TUNNEL (Туннель)

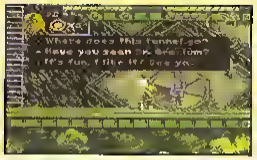
Вставив зеленую карточку, Джордан открывает первую дверь и бежит по тесной трубе, отмахиваясь от разных насекомых. Дорогу преграждают разновсяческие гады со всех уровней. Где-то в недрах тоннеля томится еще один пленник. Не болтая по пустякам, сделаем дяде ручкой и побежим к выходу. Открыв желтую и красную двери, Майкл успешно проходит сквозь трубу. Следующим местом действия становится цитадель врага.

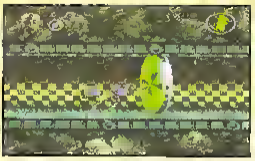
RIVERVIEW (Побережье)

Город накрывает кроваво-красная туча, и Чикаго погружается во тьму. Джордан оказывается в некоем заброшенном парке развлечений на самой окраине города. Выстроенные до небес разноцветные картонные домики не внушают никакого страха, а играющая где-то шарманка успокаивающе действует на нервную систему. Всеобщее веселье дополняют пружинки, очень смешно подбрасывающие Джордана в воздух. Прыгая по деревянным настилам, стараясь не угодить в воду, Майкл отправился искать хоть одно серьезное существо. Кроме дебильных качков, зомби и прочих уродов, он встречает баскетболиста, который поясняет, что некоторые двери ведут в дом ужасов. Всего таких четыре, и к каждой нужны ключи. Но настоящим ужасом будет, мол, встреча с доктором, который очень взбешен и готовит что-то кошмарное.

Отыскав золотые ключи, необходимые для проникновения внутрь (они находятся на самом высоком месте), Джордан заходит в мерцающий проем. Разув после темноты глаза, он обнаруживает себя внутри старого дома, отделанного на средневековый манер. Здесь пахнет сыростью и плесенью, а разгулявшаяся за окнами погода придает помещению особый мистицизм. Джордан отправляется искать выход и баскетболиста, который воет где-то неподалеку. Существа, населяющие дом, встревожены появлением незваного гостя и живым его отсюда точно не выпустят. Забавляют вылезшие из гробов неубиваемые скелеты. При виде Майкла они спокойненько ждут в сторонке, как бы его вовсе и не замечая. Но стоит ему повернуться спиной, как скелеты начинают тихонечко подкрадываться, изо всех сил стараясь не вслугнуть жертву. Оборачиваешься — и они как ни в чем ни бывало стоят и насвистывают себе под нос. Хитрющие, подлецы!

Наконец, вышедший наружу Джордан глубокой грудью вдыхает свежий речной воздух и отправляется на поиски ключей от второй двери. А также от третьей и четвертой, последней. Таинственным образом территория парка постоянно повторяется и, бегая по кругу, легко можно запутаться. Наконец, последняя дверь открыта, Джордан входит внутрь и... в глаза бросается резкий контраст ярко-раскрашенных стен. Внутренности последнего дома выглядели на редкость веселенькими: всюду развешаны гирлянды, стены выкрашены в желтенький и синенькие цвета, а аксессуары и фрагменты дома радуют глаз леденцовыми оттенками. Вместо баскетбольных щитов разевают пасть разноцветные маски. Сплошной балаган, а не дом ужасов. Однако злопамятные монстры не дают расслабиться. Быстро освободив последнего пленника, Джордан отправляется на поиски плаката, извещающего о "БОЛЬШИХ ВОЗМОЖНОСТЯХ МАЛЕНЬКОГО ЧЕЛОВЕКА", который, судя по рассказам очевидцев, предваряет выход в логово Крэниума. Вскоре, в одном из провалов он обнаруживает в стене проход, в котором виднеется вышеназванный постер. Скорехонько сокрушив препятствие, Джордан оказывается перед дверью, зазывающей посетить интерактивное представление, тем более, что участвующие стороны предстают ЖИВЬЕМ! Джордан шагает внутрь...





Протерев от удивления глаза, он обнаруживает себя в непонятном мире, стоящим на НАТУРАЛЬНОЙ БАСКЕТБОЛЬНОЙ ПЛОЩАДКЕ. Помимо самого себя Джордан в ужасе видит... доктора Крэниума! Только вместо маленького человечишки над ним возвышался ОГРОМНЫЙ ЧЕЛОВЕКООБРАЗНЫЙ РОБОТ, в головной части которого, хихикая, сидел Крэниум, скалясь на Джордана с двадцатифутовой высоты. Вот она — обещанная Крэниумом ВЕЛИКАЯ ИГРА, ради которой профессор похитил всех баскетболистов города и ради которой держал их взаперти. Теперь очередь Джордана. Правила немного поменялись, и на этот раз для кого-то игра станет последней.

БАСКЕТБОЛ НА ВЫЖИВАНИЕ НАЧИНАЕТСЯ. Задачей Джордана является выбить фонарь кабины робота, а потом и самого доктора. Сидящий в уютном коконе Крэниум воспринимает происходящее как легкую прогулку, а потому всячески забавляется, прыгает по площадке и пытается затоптать несчастного баскетболиста. Дабы избежать печальной участи прилипнуть к огромным ногам робота, Джордану стоит почаще заглядывать в баскетбольные корзины, которые набиты немереным количеством "Спрайта" и всякими жизненно важными примочками. Постоянно варьируя между щитами и пользуя профессора мячами при каждом удобном случае, Джордан без труда лишает гадского Крэниума стеклянной оболочки, обнажая его здоровый не по размеру лысый череп. Продолжая гоготать, безостановочно крутя рычагами управления, док все так же продолжает яростно толать своим монстром по площадке, грозясь догнать и прихлопнуть несносного негра. А ГДЕ ЖЕ ДЖОРДАН? Не успев найти ответа, Крэниум получает последний мяч в голову, который окончательно выводит его из колеи. Больше не пытаясь сопротивляться, он замыкает собой управление роботом, который немедленно скрывается в огненном облаке взрывающегося кокона. Майкл Джордан снова одержал победу...

CHICAGO BULLS WINS FOREVER!!!

Получив поздравления от благодарных баскетболистов, засыпанный конфетти Джордан отправляется в Зал Славы Самого Себя, как утверждают создатели, с целью обдумать свое следующее воплощение. Оценив силу великой игры и пережитых приключений, можно уверенно полагать, что уж теперь-то он точно пойдет играть в баскетбол!

ДО ВСТРЕЧИ В ФИНАЛЕ!!!

greatdragon ru

МУЛЬТФИЛЬМ версия вторая

(мультфильм, "Warner Bros.", 1996)

Версия вторая. Майкл Джордан, вообще, НЕ ИГРАЛ В БЕЙСБОЛ! Говорите, что его видели тысячи зрителей? Это массовый глюк! В это время он был занят на съемках фильма вместе с Багзом Банни и другими мультяшками.

Началось все там, где почти не светит солнце, а падающие метеориты — привычное дело, на одной из множества дырявых планет, ведущих друг с другом непрекращающуюся конкуренцию за право признания авторитета у тамошней расы Нердлуков. Где свихнувшиеся от дебилизма одноглазые аборигены всю свою малоизученную дебильную жизнь проводили в поисках увеселительных заведений, способных утолить их ненасытные аппетиты. Местные аттракционы боролись за посетителей, изобретая все новые кошмарные виды развлечений. "Догони-меня-кирпич" уже навевал скуку на извращенные умы Нердлуков. Зато какой-нибудь атомный взрыв типа "Ко-всем-чертям" был, знаете ли, более нервощекочущим. И на фоне этой борьбы довольно скудно шли дела на изъеденной кратерами планетке "ГОРА ДЕБИЛОВ".

Развивающееся племя зеленых существ требовало от администрации новых и все более диких усовершенствований, и даже новейший аттракцион "Дебилово колесо" вскорости пресытил их. Последний оставшийся на сей планете гуманоид с презрением потащил своего папашку подальше с этого скучного шарика. Дирекция парка в виде Swackhammera — толстенной жабы-увальня в пиджаке и пятерых разноцветных головастиков бешено подсчитывала убытки.

— ВЫ СЛЫШАЛИ? Вы ЕГО слышали?!? Этот маленький паршивец прав!

НАМ НУЖНЫ НОВЫЕ АТТРАКЦИОНЫ!

Раскидав сустящихся под ногами и носом маленьких червячков, он бухнулся в кресло, придавив лежащий на сиденье пульт управления мониторами. На стене одновременно вспыхнула дюжина экранов, и оттуда полилась мелодия с дикими воплями незнакомых существ. По телевизору шел очередной эпохальный сериал "Веселые мелодии".

— КЛИЕНТ ВСЕГДА ПРАВ! Слышали!? Итак, нам нужно что-нибудь... м-м-м... пошленькое!

— Или веселенькое — подхватывают червячки.

— ВЕСЕЛЕНЬКОЕ? — Swackhammer видит на экранах стебающихся мультяшек. — ДДА-АААА!!! ВЕСЕЛЕНЬКОЕ!!! Вот, что нам нужно! Итак, приведите мне исполнителей "Веселых мелодий"! — кинул он прыгающим рядом червячкам, вопящим на разные лады. "Looney Tunes! Looney Tunes!"

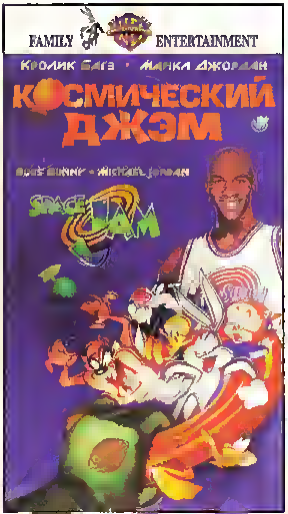
— Но, сэр, они на Земле — пытался возразить синенький. — Что если они не захотят полететь?

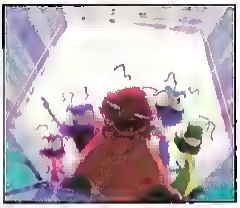
— ТАК ЗАСТАВЬТЕ ИХ!!! — взорвался босс. — ЗААССТАВЬТЕЕЕ-ЕЕ, поняли?!!!

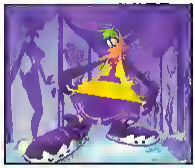
Как записано в истории NBA, 6 октября 1993 года величайший баскетболист всех времен — Майкл Джордан заявляет о своем уходе из баскетбола. Целый год дрокосясь с бейсбольной битой в руках, он 18 марта 1995 года возвращается обратно. Зачем ему это было нужно — никому не известно. Столь болезненные перепады настроения Джордана не могли не задеть ранимые творческие души Ивена Рейвана и Кена Росса, и вообще всей компании "Warner Brosers". Утерев скупую мужскую слезу они собрались и, получив права на ис-

пользование баскетболиста в своих целях в течение целых 85 минут, выпустили 15 ноября 1996 года на широкие экраны свою анимационную версию о похождениях Майкла Джордана и его возвращении в баскетбол.

Картина называется "SPACE JAM". "Warner Bros." не зря взялись за производство этого мультфильма. Во-первых, любое упоминание о Джордане всегда обречено на успех, особенно если оно длится полтора часа. Во-вторых, одна звезда хорошо, а две — еще лучше. Тем более, что вторая звезда — популярнейший "бразеровский" герой анимационной комедии — БАГЗ БАННИ!!! Этот долговязый кролик уже лятьдесят лет не сходит с экранов телевизоров всего мира и остается все таким же стильным и уверенным в себе. Правда, помимо Багза, составить компанию Джордану мог бы и Микки Маус, но...







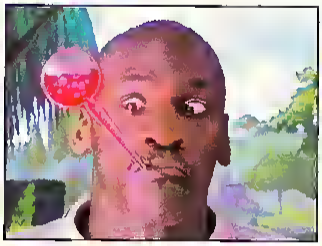
greatdragon.ru

МУЛЬТФИЛЬМ версия вторая

мне кажется в "Disney's" "такими глупостями" просто не занимаются. Тем более, что кролик не один, и за пазухой у него находится добрый десяток еще более чокнутых мультяшек. А если их объединить в команду с Майклом Джорданом и придумать злых, но дебильных до очарования, монстриков, то можно сыграть очень даже не плохой ДЖЭМ (JAM). И не какой-нибудь, а КОСМИЧЕСКИЙ! Сдобрить все это хорошей порцией чисто американского "стеба", и совершенно очевидно, что мимо такого взрывного коктейля не пройдет ни один здравомыслящий патриот!

А мультфильм на самом деле получился славный. Этакая пародия на баскетбол глазами Багза и его компании. Сюжет прост и нелеп, как Даффи Дак: как вы уже знаете из вышепрочитанного, банда пришельцев спускается на Землю, а точнее — под землю, туда, где среди толщи породы находится вход в реальный мир "Веселых мелодий", с целью закабалить его представителей. Сопоставив размеры черепчиков ("маленькие ручки, маленькие ножки") со своими, Багз Банни вызывает их на матч по баскетболу, дабы у них "БЫЛ

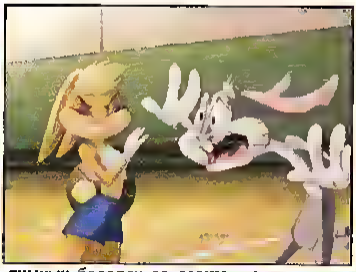
ШАНС ЗАЩИТИТЬСЯ", как написано в книге правил. Но неожиданным образом черепчики из коротышек превращаются в ОГРОМНЫХ МОНСТРОВ (как — узнаете, посмотрев мультфильм), и проиграл в сухую, казалось бы, ненавижен. Тем более, что никто из мультяшек играть толком-то не умеет. Однако доходчивый кролик не зря жует все время морковку — обилие полезного вещества в голове помогает не только в мультфильмах, но и на их поверхности. Именно благодаря ему (веществу, мозгам, то есть) он угадывает Майкла Джордана с площадки для гольфа прямо у всех перед носом. Звезда — она и под землей звезда, потому все мультяшки сразу затащились при появлении Джордане в их хоромах. А дальше понеслось...



Помимо главных героев в фильме изобилует своими объемами некий жиртрест Sten Podolak, всячески потакающий Джордану как последняя "шестерка", преследующий его даже под землей. Раздражает он еще больше, чем главный злодей, но из-за синхродительности Майкла авторы оставили его в кедре. Вообще-то, я заметил тот факт, что в фильме практически все подлизываются к знаменитости, потому забавно сравнивать Майкла со Swarckhammerом, где роль послушных черепчиков выполняют "фанаты мистера Джордана". Тем приятней смотреть, когда кто-то из мультяшек потешается над именитым баскетболистом. А уж монстры-то как мне симпатичны!

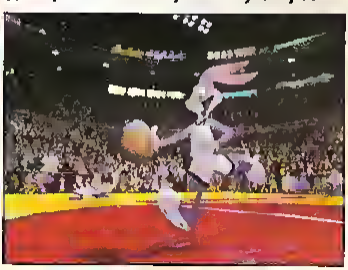
Отдельно стоит сказать, собственно, о самом процессе игры. Хотя что тут говорить... Баскетбол у создателей не получился. Признаться, я и не ожидал чего-нибудь сверхреалистичного. Просто авторы пошли на поводу у своих персонажей, и Джордану отвели

главную роль только в раздевалке и, как в жизни, на последних секундах матча, где он с блеском забивает решающий мяч. После первой минуты игры создается впечатление, что авторы не имеют или скрывают свои познания в баскетбольной тематике. На площадке постоянно кто-то кого-то пинает, съедает, взрывает — в общем, "TuneSquad" он и в "Space Jam-е" "TuneSquad". Стоит отметить новую подружку Багза — длинноногую крольчиху Лолу Банни, единственная из мультяшек, умеющая играть в баскетбол, причем отменно. Правда, почему-то основная ее роль заключается в ни-

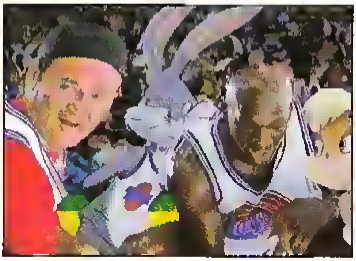


тимных беседах со своим ухажером. Впрочем, к баскетболу в фильме серьезно относятся только Джордан и монстры, подстрекаемые гневом сидящего в зале босса.

Единственное, что в "Space Jam-е" действительно потрясающе выполнено, так это саунд, то бишь музыкальное оформление. Музыка очень стильная и современная, именно благодаря ей все это безобразие смотрится на "ура". На Западе саундтрек "Space Jam" вошел в десятку самых раскупаемых альбомов месяца. Правда, к сожалению, многие замечательные мелодии фильма почему-то отсутствуют



greatdragon.ru

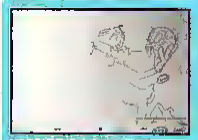


на CD (например, там нет ни одного фона, сопровождавшего саму игру, а жаль). Сборник получился на редкость коммерческим (читай — попсовым).
Ну и, конечно, стоит отметить работу аниматоров — они постарались на славу. Реалистичность персонажей заслуживает восхищения, и рядом с живыми актерами они смотрятся на высоте.
Если же вы еще со времен Кролика Роджера до сих пор не возьмете в толк, как же все-таки совмещается рисованный мультфильм с настоящим кино, то вот вам простое объяснение на примере сцены из "Space Jam-а":

Вот такие вот нынче пироги выпускает студия "Warner Brosers". Все-таки нечасто на экраны попадает качественная полнометражка, а тем более — гибрид анимации и кино. Отдадим должное создателям — их детище получилось удачным и очень зрелищным. Советую посмотреть. Тем приятнее, что параллельно с фильмом шло создание компьютерной игры, и в том же году "Acclaim" выпустила ее на рынок.

Первым шагом в процессе создания эпизода была съемка Майкла на "зеленом фоне" ("green screen") с живым актером, дублирующим действия Багза, облаченным также в зеленую одежду. Все это необходимо аниматорам, чтобы они, ие гадая, сразу определяли местоположение персонажа. К тому же, этим путем достигалось необходимое направление взгляда Джордана.

Это так называемая черновая "компоновка" (Rough Animation), обычный двухмерный набросок Багза на плоскости. Художник-аниматор рисует его поверх силуэта дублера. Все лишние детали интерьера и одежды удаляются потом в ходе преобразований.

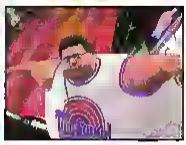


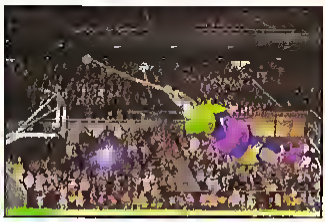
В процессе прорисовки (Assistant Animation) стираются все ненужные линии старого рисунка (его еще называют clean-up animation), а также восстанавливается точный контур образа, который затем сканируется и, уже на компьютере, обводится и раскрашивается ("inked" and "painted").

На шаблоне чернового рисунка Багзу Банни придается эффект трехмерности (Rough Effects Animation) путем добавления света и тени (highlighting), что необходимо при последующем переносе кролика в живой фильм со всеми построениями, текстурами и освещением.

Контурная прорисовка теней также неотъемлемая часть создания трехмерности компьютерного образа. Тени и свет раскрашиваются на бумаге, затем сканируются и, уже оцифрованные, вставляются в готовый образ.

После заливки (закрашивания), Багз Банни становится совсем как живой, и его диалог с Джорданом выглядит настолько правдоподобным, как если бы они встретились в реальной жизни. И так на протяжении всего фильма. Утомительно, не правда ли? (Джордан — Багзу: "Но я уже в бейсбол играю..." — "Ага, а я — трагедийный актер!")



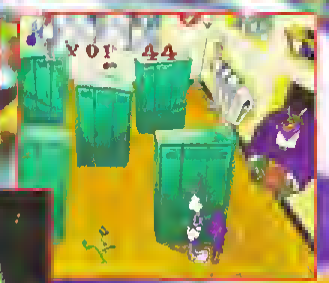


Только, прошу вас, ради бога, не оценивайте картину по качеству перевода лицензионной версии "Варуса" (а лицензия только у них). "Варусовцы" постарались, как могли, — да, качество изображения высокое, весь английский текст убран, на каждого персонажа выделено по дублеру. Но их голоса — Сладостные переливы Лолочки Банни растаяли бесследно, Багзовский тембр сменился на старушечье кряхтенье, а от нового Даффи Дака вянут уши. Ощущение, будто пожилые люди, лишенные всякого артистизма, сели за микрофоны. К тому же, некоторые чисто разговорные "приколы" американцев НЕ ПРОДУБЛИРОВАНЫ!!! Одно спасенье — достать пиратскую кассету (я вам об этом не говорил!) и, пропустив мимо ушей носовой голос переводчика, наслаждаться качеством американского озвучивания.

greatdragon.ru

PLAYSTATION версия третья

Версия третья. Майкл Джордан, вообще, НЕ ИГРАЛ В БЕЙСБОЛ! Говорите, что его видели тысячи зрителей? Это массовый глюк! В это время он упорно тренировался, надеясь стать достойным "Space Jam" на PlayStation.



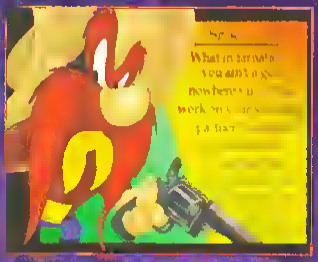
Отплясав свои полтора часа на киноэкране вместе с Багзом Банни, командой Дебилов и прочими мультяшками, Майкл Джордан вернулся обратно в баскетбол. Дабы весь мир не пущал слезу умиления, перематывая свой видеомагнитофон по сто раз на дню, хитрые программисты из "Acclaim" придумали новое развлечение: закатав космические похождения Джордана на игровую платформу. И не куда-нибудь, а на популярную ныне "Sony PlayStation". Соответственно, игра должна была получиться как минимум оправдывающей все 32 бита приставки. Однако вышло не совсем так. Вернее, совсем не так. После беглого взгляда на содержимое диска складывается впечатление, что продюсеры фильма, узрев грядущую популярность своего товара, день и ночь усиленно думали, в какое бы крутое место пристроить логотип "SPACE JAM". Как вы знаете, уже вышел саундтрек, также огромное количество игрушек, брелоков, маек и прочих безделушек, напоминающих о любимом фильме. Грех было не сделать игру. Пользуясь правилом количества, ребята из 'Acclaim' решили состряпать целый диск, полный разновсяческого спейс-джэма. Соответственно ничего, кроме баскетбола, получиться было не должно.

Баскетбол вышел что ни на есть аркадным. Практически никаких правил: все пихаются и забавляются, как могут, на площадке стоит сплошной шум, гам и веселье — то есть все, как в фильме. Однако создается ощущение, что программистам выделили неделю на создание игры, и всю работу они делали в последнюю ночь. Никаких видеофрагментов из фильма, ни крутых 'силиконов' вы не найдете. Впрочем, судите сами.

После просмотра обширных copyright-экранов о том, что 'Space Jam" — это круто, взору предстает заставка игры, с которой на игрока злобно скалятся маленькие, но жутко недовольные червячки с огромными пушками. Быстрехонько промчавшись по менюшкам, управляя толстой указательной сарделиной руки Swarckhammera, тычем начало игры.

Вам предоставляется возможность разорваться между выбором команд "Monstars", конечно покруче, но "TuneSquad" патриотичней. Ставим их. Надолго занимает внимание выбор игроков команды. Разумеется, первым делом разыскиваем Джордана, фотка которого походит на кадр из фильма ужасов. В зависимости от установленных параметров, команда может быть дуэтом либо трио (вместо оригинального состава из пяти игроков). Среди десятка оставшихся претендентов стоит захватить Багза, Тазманийского волка и, пожалуй, Лолу, поскольку характеристики скорости, выносливости и точности у этих персонажей вполне удовлетворительны. Игру предваряет увлекательный процесс сбора трусов и кед Майкла Джордана в его доме. Эта ответственейшая операция возложена на перепончатые лапы Даффи Дака. По комнате шастает оцифрованный любимчик семьи — грузная бульдожка Чарльз, норовящая попробовать анимационной плоти черного утенка. Количество собранных атрибутов одежды повлияет на ха-

greatdragon.ru

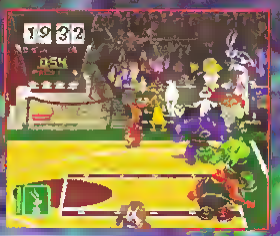


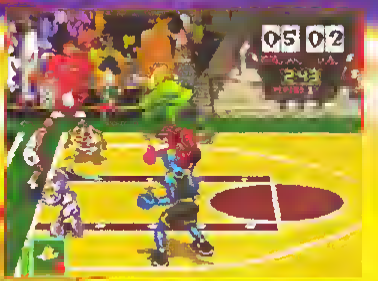
рактеристики игроков "TuneSquad". При игре за "Monstars" дается маленький (еще не превращенный) Нердлук, задачей которого является строить всякие пакости суетящемуся Даффи, дабы тот не уложился во время.

Вдоволь нарезвившись, приступаем к самой игре. Зрители и запасные игроки на трибунах перешучиваются и уплетают попкорн. В середине зала развалился сам Swarckhammer, нервно постукивая пальцами. Команды уже заняли исходные позиции и готовы надрывать ваши животы от смеха. В центре поля в ожидании Марвина с мячом встали центровые игроки мультяшек и монстров. Свисток, мяч вброшен и... первым он окажется у того, кто выше прыгает или имеет очень длинные руки. То есть практически всегда его хватают монстры. А дальше начинается куча-мала! Как я и говорил, пинать можно всех и вся. Хороший и, главное, точный пендаль является залогом победы. Упал — мяч потерял. А забить его — дело исключительно техники. Особым шиком является процесс погружения мяча в кольцо, то есть, собственно, jam. Способов уйма. Самым результативным является забрасывание мяча из трехочковой зоны — попадание стопроцентно гарантировано всегда, правда, при должной тренировке. Компьютер же любит со всей дури лупить по вашему кольцу. Разыграется, знаете ли, иногда в пас и не успеете оглянуться, как какой-нибудь Бубкус всадит вам мяч в кольцо по самое 'не хочу'. Jam, набранный комбинацией нескольких кнопок, выглядит очень забавно и зрелищно. Каждый из персонажей имеет свой собственный и неповторимый финт, вытворять который они могут на экране довольно долго. Увидите сами, скажу лишь, что Джордану его возможность растягивать суставы помогла в фильме выиграть. После каждого тайма игроки идут вовсе не отдыхать, а совершенствовать уровень мастерства, благо выбор фитнесс-центров имени "какого-нибудь мультяшки" предоставляется широкий. Можно поспорить с одним из монстров на бутылку секретного эликсира, кто забьет больше мячей. А можно и самому пособирать бутылочки в шкафчиках для одежды. И все это сопровождается очень смешной музыкой, что, в частности, и спасает игру от непреодолимой скуки. Но чем бы вы ни занимались в перерывах, свое умение побеждать все равно придется, в отличие от фильма, доказывать в ходе игры. И только победителям достанется какой-то там кубок и право на что-то там такое.

И в заключение. Смысл всей игры мне до сих пор не понятен, и она вызывает только спортивный интерес, не более. Программисты явно поспешили. Рисованным спрайтам игры было бы жирно выделять лазерный диск, поэтому они совершенно не котируются наравне с оцифрованным видео и трехмерными объектами 32-битных гигантов "PlayStation". Все-таки проще было бы выпустить ее на том же "SNES'е — успех был бы гарантирован.

Special Thanks от автора to Майклу Сороколетову, Джеку Иванову и Мише Джордану.

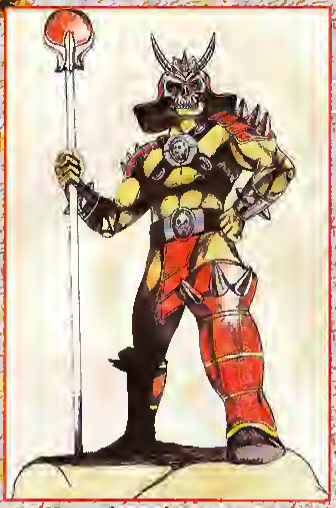




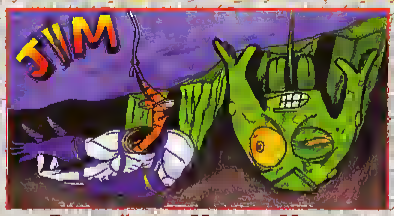
Рисунки автора

Вместе с Джорданом не играл в бейсбол О.Т.Ч.И.К.

greatdragon.ru



Коробкин Александр, г.Фергана, Узбекистан



Володёнков Макс, г.Москва

Стрельников Евгений, г.Томбов

Караваев Александр, г.Москва

Александров Роман, г.Москва

Дутченко Александр, г.Москва

Лукин Сергей, г.Чебоксары-4

Яблоков Евгений, г.Кострома

Данилов Виталий, г.Мытищи

Никонов Дмитрий, г.Москва

Спирин Илья, г.Находка

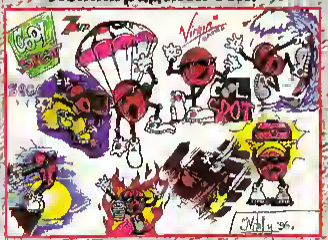
greatdragon.ru

Бородавкин Саша, г.Оренбург

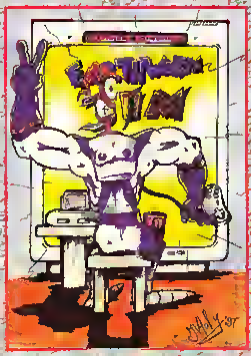
Логинов Виктор, г.Москва

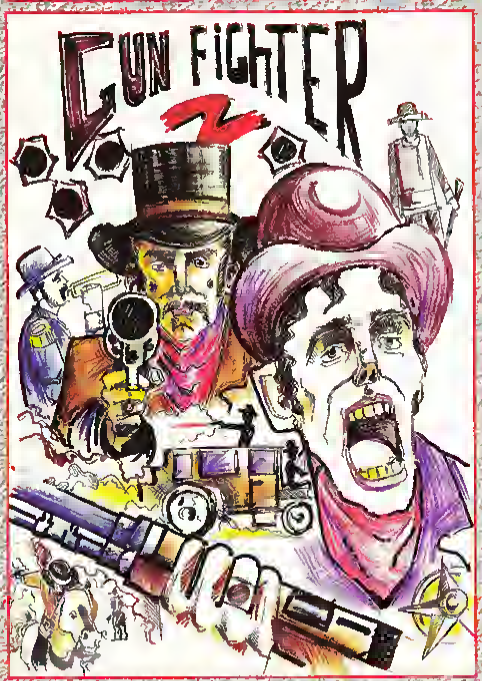
Никитин Евгений, п.Кузнечное, Ленинградской обл.

Воронцов Сергей, г.Кострома

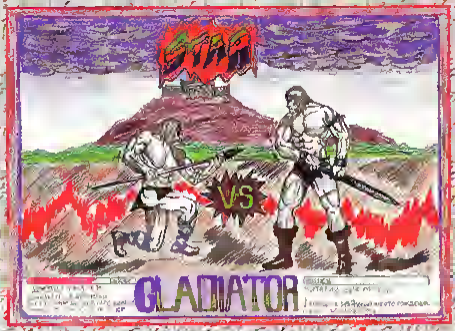


Mr.JV, г.Томск

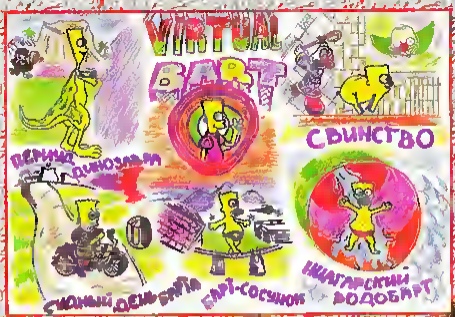




Спирин Илья, г.Находка



Van Damme, г.Тольятти



greatdragon.ru

ALIEN SYNDROME

Любезные друзья мои! Я надеюсь, вы помните Льва под Вязом. В прошлом году Великий Дракон рассказывал, как познакомил меня, завзятого книгочея, с видеоиграми. Признаюсь, я был поражен разнообразием доселе неизвестного мне мира. Но потом подумал: "А остается ли у любителей видеоигр время на чтение книг?". Эх, так приятно, знаете ли, бывает в жаркий солнечный денек с книжкой в лапах полежать часок (ой, кажется, рифма получилась!) в тени Вяза... Ведь не только играм, но и даже очень хорошим фильмам бывает подчас не под силу передать сюжет книги полностью. И я решил тщательно обнаружить эти различия между играми и книгами перед вами. Для исполнения задуманного нужно было найти игру, следующую сюжету какой-нибудь хорошей книги. Должен с огорчением признать, что эта задача оказалась весьма непростой — слишком уж мало подобных игр. Да и те, что удалось найти, зачастую обращаются с первоначальными замыслами слишком уж вольно. В итоге, после долгих размышлений я решил остановиться на "Alien Syndrome": сюжет этой игры очень похож на "Alien 3" (последнюю В.Дракон подробно рассмотрел в 21-ом номере журнала), так что вылазки из научно-фантастической трилогии (мне, правда, встречались даже четвертая и пятая части, но считать их продолжением можно лишь с известной натяжкой) про чужих вполне могут послужить иллюстрацией к этой игре.

Автор выражает глубокую благодарность своему соседу, В.Дракону за горячую поддержку моей инициативы. Все схемы этапов любезно составлены для моей статьи В.Драконом.

Я счастлив, что сумел помочь Льву под Вязом воплотить его давнюю мечту. На схемах этапов отмечены лишь наиболее важные детали. Замысел в "Alien Syndrome" действительно неплохой. Но из-за ограниченного времени, малого количества продолжений и отсутствия паролей этой игре не суждено попасть в мои хрестоматии.

С надеждой на дальнейшее сотрудничество, G.Dragon

"Разве можно не восторгаться идеально простой структурой организма? Это универсальный паразит, способный питаться любыми живыми существами, жить в атмосфере любого состава. Он может находиться в спячке неопределенно долгое время в самых неблагоприятных условиях. Его единственной целью является воспроизведение себе подобных, и этой цели он достигает любыми путями. Человечество никогда не знало живого существа, с которым его можно было бы сравнить".

Действие игры разворачивается в 2089 году Галактического Календаря. К этому времени уже началось освоение ближайших доселе миров. Но вдруг столь успешное начинание навлекло на людей большую беду: неведомо откуда явился космический флот ужасных ксеноморфов из семи кораблей. По внешнему виду трудно сказать, кто строил эти корабли-этапы — сами чужие твари или какая-либо третья раса, безвременно павшая в борьбе с кровожадными монстрами.

"Проблема вашей борьбы с чужим организмом может быть разрешена только одним простым и изящным способом. Лишь одна сторона может остаться в живых".

greatdragon.ru

При проникновении на корабль автоматически включается часовой механизм взрывного устройства, и вам остается лишь торопиться покинуть этап, прежде чем прогремит взрыв. На первых шести этапах сначала нужно спасти 12 человек, беспомощно стоящих среди монстров (если это действительно десантники, как утверждает игра, то куда подевалось их табельное оружие и приемы ведения рукопашного боя?). А потом, пройдя ворота с надписью "EXIT", сразиться с боссом.

"...Берк, скажите мне только одно. — Рипли надеялась, что в спальне достаточно света, чтобы коммуникатор донес до Берка не только ее голос, но и выраженне пица. — Клянитесь, что вы отправляетесь туда, чтобы уничтожить их. Не изучать. Не привозить на Землю. Выжечь дотла — раз и нвсегда".

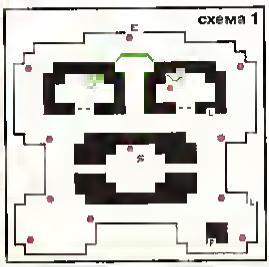
этап 1

"Несколько помещений были не просто разорены, а выжжены дотла. Металл и композитные материалы, из которых были сделаны стены, покрывали черные полосы сажи. В некоторых окнах были выбиты прочнейшие трехслойные стекла, и теперь в них врывался ветер и дождь. В одном из кабинетов Хикс обнаружил на журнальном столике недоеденный пирожок. Рядом стояла кофейная чашка, до краев наполненная дождевой водой, а частицы кофейной тущи, словно водяные клещи, плавали на поверхности луж, покрывавших пол".

Первое, что вы увидите на корабле, будет нуждающийся в вашей помощи человек. Сразу же подберите его, чтобы потом не пришлось тратить драгоценные секунды на возвращение.

Мэри: "Волько, товарищ! Вы свободны".

Мэри: "Твк ты свою голову ие убережешь. Лучше б лягнул того крайиего!"

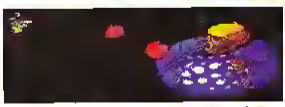


"Девочка прислонилась спиной к дальней стенке небольшой сферической камеры, служившей для разгрузки давления в системе вентиляции. Камера оказалась хорошо оборудованным убежищем. Здесь были набросаны ватные одеяла и подушки, а вперемешку с ними валялись игрушки, куклы, дешевые украшения, детские книжки с картинкамн и пустые пакеты из-под пищевых концентратов и полуфабрикатов. Тут был даже проигрыватель, который работал на батарейках, его акустические колонки прикрывали разорванные подушки. Очевидно, девочка совершала набеги на помещения комплекса и приносила сюда то, что ей нравилось, благоустраивая свое жилище в соответствии с собственными представлениями. Убежище больше походило на

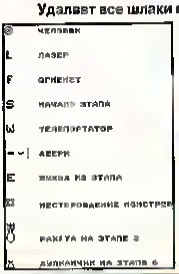
птичье гнездо, чем на жилище человека. Каким-то образом этот ребенок выжил. Непостижимо, но девочка сумела приспособиться к жизни в разоренной колонии, где не осталось ни одного взрослого человека".

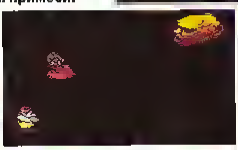
Я подметил, что В Дракон предпочитает расхаживать по кораблям, вооружившись лазером, а перед поединками с боссами старается взять огнемет. Чтобы победить босса, надо сначала стрелять по мозгу, когда тот выпускает каких-то существ, а потом по голове, когда она атакует.

"Девочка безучастно посмотрела на игрушку.
— Кейси. Это моя единственная подруга.
— А как же я?
Девочка резко подняла голову и посмотрела на Рипли таким взглядом, что та была застигнута врасплох. Во взгляде Ныют чувствовались совсем не детские убежденность и твердость. Голос девочки был ровным и бесстрастным.
— Не хочу, чтобы ты была моей подругой.
Рипли попыталась скрыть удивление.
— Почему?
— Потому что ты скоро пропадешь, как и другие. Как все. — Ныют перевела взтяд на голову куклы. — А Кейси хорошая. Она останется со мной. А вы все пропадете. Все вы умрете и снова оставите меня одну".

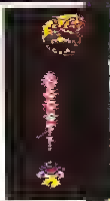


Экологичвски чистое оружие! Удаляет все шлаки и примеси!





Ой, сколько же шлаков было!



Босс №1 HUGGER

Чтобы дыхание было чистым и свежим, пользуйтесь пастой "Огн-е-мед"!

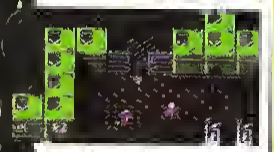
greatdragon.ru

этап 2

"Внезапно яйцо, лежавшее ближе всего к Ньют, почуяло что девочка пришла в себя. Оно задрожало и начало раскрываться, как непристойная пародия на цветок. Внутри яйца зашевелилось мерзкое существо в плотной шкуре, покрытой слизью. Как загипнотизированная, Ньют смотрела на яйцо, над отколотым краем которого одна за другой появлялись гибкие конечности, напоминавшие лапы огромного паука".

Очень странный космический корабль — в полу зияют две дыры, ведущие прямиком в открытый космос. Остается удивляться, что здесь можно обходиться без скафандра.

"Не отрываясь, Ньют смотрела в иллюминатор. На камнях неподвижно лежал ее отец. Каким-то образом матери удалось дотащить его сюда от чужого корабля. Что-то закрывало лицо отца. Это что-то было неподвижным, с множеством паучьих лап, покрытых панцирными щитками. На взгляд оно казалось очень сильным. Вокруг шеи человека обвился длинный мускулистый хвост. Больше всего оно походило на мутировавшего краба-м[illegible] ще равномерно поднималось и опускалось. Как насос. Как машина. Только это была не машина. С первого взгляда становилось ясно, что это какое-то ужасное, мерзкое живое существо. Ньют снова закричала, и на этот раз ее крик долго не стихал в кабине вездехода".

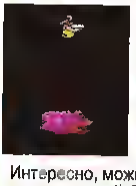


Мэри: "Это что ли вы мне в дверь стучались?"

В левой половине корабля лежат ракеты. В Дракон расценил их просто как оригинального вида стенки и даже расстрелял несколько противников в непосредственной близости от зловещих зарядов.

"В этом общем смятении и хаосе Баскес и Дрейк с трудом отыскали друг друга. Баскес многозначительно кивнула напарнику и со щелчком загнала в смартган скрытую от сержанта магазинную коробку.
— Давай займемся делом, — сказала она.
Встав спинами друг к другу, они одновременно открыли огонь из двух смартганов. На стены камеры пролегли две огненные дуги — будто сварные швы на корпус строящегося космического корабля. В сравнительно небольшом помещении рев двух тяжелых орудий смерти заглушил все другие звуки. Для слуха операторов этот рев был прекраснейшей музыкой".

Взрывоопасная зона. Курить нельзя, прикуривать можно!



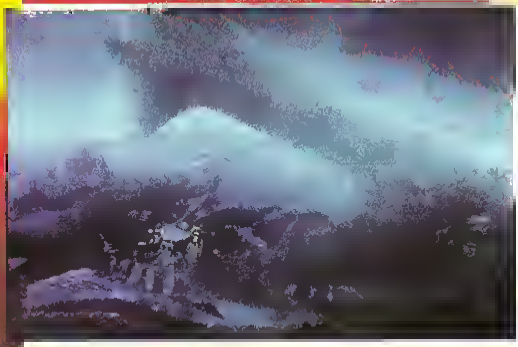
Репка, репка, какой дед тебя посадил?

Босс №2
ASOPHY

Интересно, можно ли все-таки как-нибудь использовать этот смертоносный боезапас?

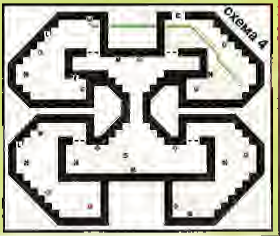
"Корабль зацепился за скалу рядом с дорогой, его бросило влево, он ударился о базальтовый гребень, потом на мгновение встал на нос, словно умирающая стрекоза, перевернулся на спину, упал на дорогу и взорвался. Во все стороны брызнули обломки, часть из них уже была охвачена пламенем. Подскочив на каменистой дороге, то, что осталось от корпуса шаттла, в последний раз взвилось в воздух. Из его двигателей вырывался столб огня.
Огромный блок энергетической установки упал на бронетранспортер и сорвал орудийные надстройки. Взорвались топливные баки, потом весь боезапас бронетранспортера, и боевую машину разнесло на куски. Пылающий корпус корабля, словно адское огненное колесо, пролетел над десантниками и понесся в сторону [illegible] на несколько секунд осветил темное небо Археронта и быстро померк".

greatdragon.ru



этап 4

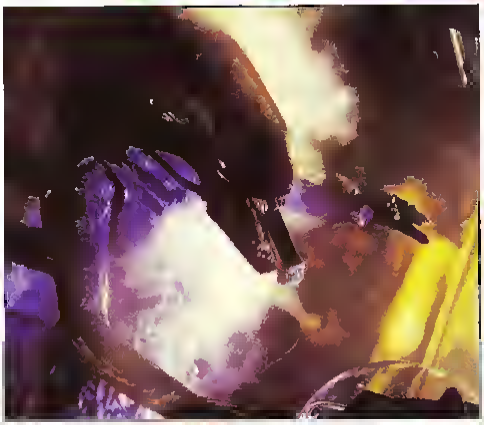
"Первой не выдержала Дитрих. Она резко повернулась, намереннав немедленно бежать из этого ада. В тот же момент из облака дыма появилось высокое и невероятно сильное чудовище. Своими длинными лапами, будто стальными прутьями, оно обхватило Дитрих и сдавило ее так, что та вскрикнула и невольно нажала на спусковой крючок своего огнемета. Огненная струя угодила во Фроста, мгновенно превратив того в слепо спотыкающийся живой факел. Его предсмертный вопль эхом отозвался в наушниках всех десантников".



Вот это уже больше похоже на космический корабль. Но, к сожалению, вновь появились места рождения монстров

"В коротких прыжкам между выстрелами, яркими вспышками освещавшими экран, была хорошо видна большая группа чужих тварей. Они падали, толкали друг друга и все же упрямо стремились прорваться через заслон роботов-часовых. Каждый раз, когда снаряд попадал в очередную тварь, ее покрытое плотной хитиноподразной оболочкой тело буквально взрывалось, во все стороны разбрызгивая кислоту. На стенах и в полу появлялись все новые и новые зияющие дыры и выемки. Кислота не действовала только на самих чудовищ".

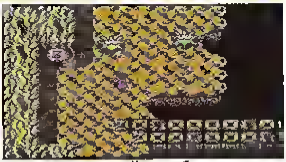
Босс №4
HALPHA



этап 3

"В этот момент сверху осторожно спускалось некое существо. Оно было не намного тоньше той балки, под которой только что пролез Брет. Существо двигалось совершенно бесшумно. Если бы Брет увидел его, он бы почувствовал, что за осторожными движениями кроется невероятная сила.

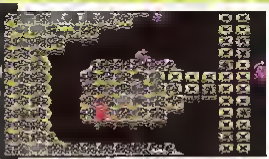
Существо протянуло лапы и моментально обхватило шею Брета так, что одна лапа зашла за другую. Брет вскрикнул, инстинктивно потянулся руками к шее, стараясь освободиться. Но... с таким же успехом он мог пытаться разорвать стальные прутья клетки. Тварь потащила Брета наверх, и его ноги беспомощно повисли в воздухе".



Смертельный номер на глазах изумленной публики!

Этап совершенно не похож на космический корабль — узкие дорожки и бездонные пропасти. Хорошо, что хоть мест рождения противников нет.

"Даллас встал. Он не заметил, что из-под мостика, на котором он только что сидел, высунулась мощная когтистая лапа. Капитан сделал шаг, и лапе не хватило нескольких сантиметров, чтобы дотянуться до его левой ноги. Так же бесшумно лапа снова скрылась под мостиком".

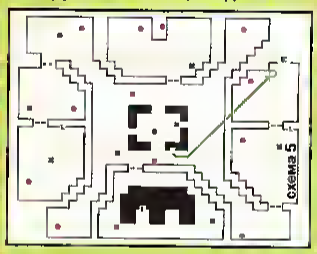


Босс №3
TACADY

greatdragon.ru

этап 5

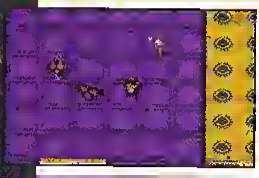
"Прямо перед ним высилась изуродованная складками и выступами стена. Это нечеловеческое творение казалось бредовым вариантом роденовских "Врат ада". Все пропавшие колонисты были заживо погребены здесь в той же смоле, из которой таинственные твари слепили камеры и трубки, тоннели и вмы и с помощью которой превратили нижний уровень станции в неземной кошмар, способный свести с ума человека. Твари втискивали колонистов в коконы, не заботясь об их удобстве. Руки и ноги пленников были вывернуты и скручены самым невероятным образом, в порой и просто переломаны во многих местах, очевидно для того, чтобы несчастные жертвы заняли нужное тварям положение. Головы многих были повернуты под неестественным углом. Некоторые тела уже превратились в высушенные скелеты, на которых сохранились лишь остатки разлагающейся плоти и кожи; кости других были очищены добела.



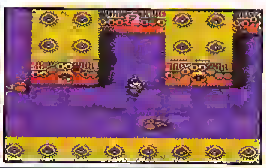
Этим колонистам повезло, им была дарована сравнительно быстрая смерть. Независимо от того, где и как располагалось тело в стене, у них было нечто общее: их ребра были отогнуты вперед, словно грудина пленника взрывалась изнутри.

Дитрих подошла к тому месту, где под слоем смолы было замуровано пока не тронутое тленом женское лицо, иссушенное, бледное будто призрак. Женщина была жива. Когда она почувствовала чье-то присутствие, какое-то движение, ее веки дернулись и поднялись. В ее глазах светилось безумие. Невыразительным, мертвым голосом женщина что-то прошептала. Пытаясь понять ее, Дитрих наклонилась к стене.

— Пожалуйста... убей меня".



Времени мало, дверей много. Это первый этап, где В Дракон не стал пользоваться телепортатором — бесполезно. Здесь стало невозможно уничтожать места рождения чужих тварей. Единственное, хоть и временное, утешение — противники утратили способность стрелять



"Кто-то схватил ее за плечо. У Рипли от страха подогнулись колени и перехватило дыхание; она не смогла даже закричать. Но это оказалось всего лишь рука человека — тело несчастного было замуровано в смоле. Знакомое лицо. Картер Берк.

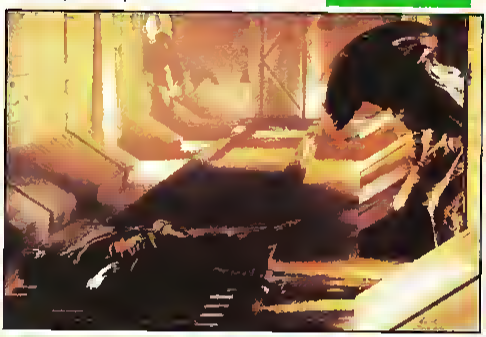
— Рипли, — не сказал, а простонал он. — Помогите мне. Я чувствую тварь в себе. Она шевелится...

Взяв себя в руки, Рипли молча посмотрела на Берка. Таких мук не заслуживал ни один человек.

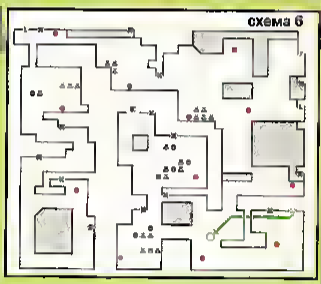
— Держите, — сказала она.

Пальцы Берка судорожно сжали гранату. Рипли включила детонатор и поспешила дальше".

Играем в прятки!



этап 6



"В коротких промежутках между выстрелами были отчетливо слышны пронзительные вопли чудовищ. Эти звуки даже отдаленно не напоминали крик человека.

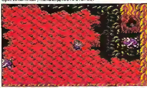
— Сколько? — спросила Рипли.

— Невозможно сказать. Много. Трудно понять, какая тварь еще жива, а какая сдохла. Они наступают, даже потеряв все конечности, и останавливаются, только когда снаряд разрывает их в клочья, — объяснил Хадсон и бросил взгляд на другой прибор. — На орудии D осталось двадцать зарядов. Десять. — Он помолчал. — Все.

Боезапас второго орудия тоже подходил к концу. Внезапно стрельба прекратилась. Из-за дыма и тумана не было никакой возможности разглядеть что-либо на экранах. Небольшие очаги пламени полыхали там, где трассирующие снаряды задели воспламеняющиеся материалы. Весь пол коридора был усеян почерневшими изуродованными тварями и превратился в их кошмарное кладбище. На глазах десантников несколько трупов исчезло, провалившись в гигантскую дыру, выжженную все еще вытекавшей из них кислотой".

greatdragon.ru

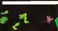
Это похоже на космический корабль еще меньше, чем третий этап — в пропастях бурлит кислота, снаружи встречаются вулканчики. Правда, вулканчики не извергаются — еще одна оригинальная разновидность стенок?



Рики: "Неужели тебе там нравится? Ну ты и монстр!"

"Хикс стал судорожно отстегивать свой бронежилет, упрочненный нитями композитных материалов, пока кислота не прожгла его насквозь. Рипли было достаточно лишь раз взглянуть на капрала, чтобы прийти в себя. Она вцепилась в застежки защитной одежды, стараясь хоть чем-то ему помочь. Ужасная жидкость добралась-таки до тела Хикса на груди и руках. Капрал закричал, стряхивая с себя бронежилет, как змея старую шкуру. Дымящиеся пластины, наконец, упали на пол, и кислота тут же стала растворять металл лифта. Удушливые газы заполнили кабину, обжигали глаза и горло".

Если до сих пор у вас был выбор как, куда и когда бежать, то здесь его практически нет — вам предстоит пробежать по всему "кораблю" единственно возможным маршрутом.



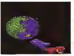
Босс №6
MINEMOR

*"Ее пальцы крепко сжали руку лейтенанта. Это было особое, ритуальное рукопожатие, каким обменивались лишь идущие на смерть десантники. Горман постарался ответить Васкес тем же. Потом он протянул ей две гранаты, а еще две приготовил для себя. Чужие твари подступали к ним с обеих сторон шахты. Горман усмехнулся и поднял гранату, с которой уже был снят предохранитель. У Васкес едва хватило сил, чтобы поднять свою.
— Будем счастливы, — прошептал Горман".*

этап 7

"В красноватом тумане виднелся огромный силуэт матки чужих тварей. Словно гигантский насекомообразный Будда, она, сверкая, восседала над горой яиц. Ее клыкастый череп казался живым воплощением всех ужасов Вселенной. На раздувшемся до невероятных размеров брюхе были сложены шесть уродливых конечностей: две задних и четыре когтистых передних. Разбухшая от множества яиц, она походила на гигантский мешок цилиндрической формы".

Все, что требуется сделать — уничтожить босса. Достаточно расстрелять "маску", вертящуюся вокруг "морды".



Босс №7
KING CORE

"Рипли издала победный клич, потом снова подошла к кормовому иллюминатору. Бесформенная, дымящаяся, корчащаяся масса медленно отставала от корабля. От нее отваливались кусочки сгоревшей плоти. Потом невероятно выносливый и сильный организм сдался: под действием разности наружного и внутреннего давления он раздулся и лопнул, разорвавшись на тысячи мельчайших частиц".

Лев под Вязом

Все цитаты приведены из научно фантастических романов "Чужой" и "Чужие" (автор Алан Д Фостер перевод А К Андреева), выпущенных московским издательством "Мир" в серии "Зарубежная фантастика" в 1993-1994 годах

Фостер А Д.
Чужой Науч.-фантаст. роман / Пер. с англ. А. К. Андреева — М. Мир, 1993. — 320 с. — (Зарубеж. фантаст.)
© 1979 by Twentieth Century-Fox Film Corporation
© перевод на русский язык, Андреев А. К., 1993
Фостер А Д
Чужие Науч.-фантаст. роман / Пер. с англ. А. К. Андреева. — М.: Мир, 1994. — [illegible] — (Зарубеж. фантаст.)
© 1986 by Twentieth Century-Fox Film Corporation
This edition published by arrangement with Warner Books, New York
© перевод на русский язык, "Мир", 1994

greatdragon.ru

"From the day we arrive on the planet
And blinkin' sta- into the sun
There's more t- see than can ever e seen
More to do than can ever be done..."

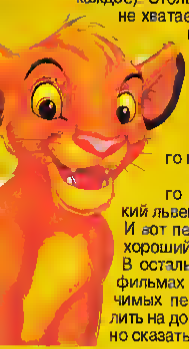
Песня "The Circle of Life"
из мультфильма

the Lion King

Ни одна другая диснеевская сказка не вызывала у меня столь противоречивых чувств. Вольно или невольно авторы "Короля Льва" затронули такие сложные вопросы, на которые люди ищут ответы уже не первое тысячелетие. Но насколько умело мультипликаторы притворились, что ответы найдены! Вот уж действительно мастера сказок — ведь у сказок свои особые законы.

Примечание.
У меня нет желания спорить о том, что лучше — Дисней или манга. Хочу только напомнить сторонникам японского искусства, что кроме таких расплывчатых понятий как "красота" и "зрелищность", в словарях есть еще и научный термин "конформизм".

Здесь нет паролей и бесконечных продолжений, но в двух из пяти этапов этой игры (первом и четвертом) можно довести запас "CONTINUE" до максимального количества (девять, по пять жизней каждое). Столь солидного запаса вполне не хватает. Итак, я отправляюсь в путешествие вместе с Вовой Федоровым из поселка Кирова, г. Кунгур Пермской области.

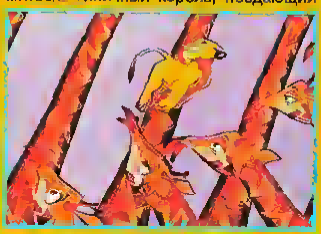


"На одной красивой земле правил король-лев Муфаса. Вот он немного постарел, уже стал не такой, как раньше, и у него родился сын — маленький львенок Симба".

И вот первый вопрос. Муфаса — хороший правитель или плохой? В остальных диснеевских мультфильмах всех мало-мальски значимых персонажей можно разделить на добрых и злых. Что же можно сказать о Муфасе?

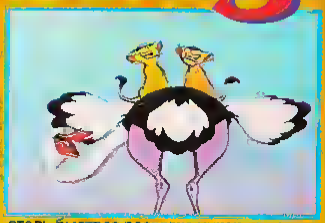
— он любит своего сына Симбу. Но разве не бывает злодеев, любящих СВОИХ детей? А хотите увидеть отпетого злодея, воспитавшего чужого мальчика как собственного сына? Пожалуйста — советский фильм "Сказка странствий".

— он защищает джунгли от гиен. Гм, положим, слоны и жирафы за себя и сами постоять могут. А с зебрами и антилопами, вообще, конфуз получается — ведь Муфаса и сам не прочь ими полакомиться. Типичный король, поедающий



своих подданных. Да ведь ему просто жалко делиться с гиенами! А рассуждать на сытый желудок о круговороте еды в природе может каждый.

— когда на кладбище слонов Муфаса спасал Симбу от гиен, он не убил ни одного противника. Но я удивляюсь как Муфаса вообще жив остался! Вы пробовали пересчитать, сколько гиен жило на этом кладбище? Да они вполне могли растерзать августейшего нарушителя государственной границы! Правда,



столь быстрая развязка никак не устроила бы создателей мультфильма. Поэтому гиены благородно не стали проливать кровь первыми.

— а помните, как Муфаса хотел заставить своего брата Скара, вопреки его желанию, присутствовать на церемонии представления Симбы? И когда Зазу не хотел служить мишенью для разохотившегося Симбы, кто, как не Муфаса, принудил беззащитную птицу играть эту унизительную роль? Разве по-настоящему добрые короли так поступают?!

Если рассмотреть все факты непредвзято, получится не столь уж радужная история: благодаря своему превосходству в физической силе, лев Муфаса возглавил прайд. Такой порядок не устраивал брата Муфасы Скара и гиен. Скар мечтал сам править прайдом, а гиены хотели получить равные со львами права на охоту в джунглях.

Вот так, примерно, выглядит жизнь в землях прайда, путешествие по которым и составляет первый этап игры.

greatdragon.ru

Этап 1

Земли прайда ("Pride Land").

"Начинает Симба свой путь с того, что лезет наверх на небольшую скалу. Уровень-то, впрочем, нетрудный. Симба лезет на скалу, по пути расправляясь с дикобразами, ящерицами и другой нечистью"

Пока Симба маленький, он умеет только прыгать ("A" или "Turbo A"), рычать ("B" или "Turbo B" — ящерицы при этом на некоторое время замирают, дикобразы падают на спину, а жуки-носороги взрываются) и кататься кубарем (разбежаться и нажать вниз — тоже неплохой прием против дикобразов)

Посмотрите на картинку этого этапа — практически полное сходство с игрой на Super Nintendo (из номера 18/2)! Каждый красно-желтый жук восстанавливает четверть жизненной энергии, синий жук служит пропуском на бонус-этап, а еще здесь можно заработать продолжение (солнышко) и жизнь ("1Up"). Все призы восстанавливаются после гибели нашего героя. Так что не забудьте, как советовал Павел Рудометкин из г. Елец Липецкой обл. в 30-м номере журнала, сделать запас. Босс этапа — гиена в правом верхнем углу этапа. Напрыгивать на нее нужно сразу же после того, как она сама прыгнула и щелкнула зубами. После двух успешных атак босс будет повержен.

Этап 2

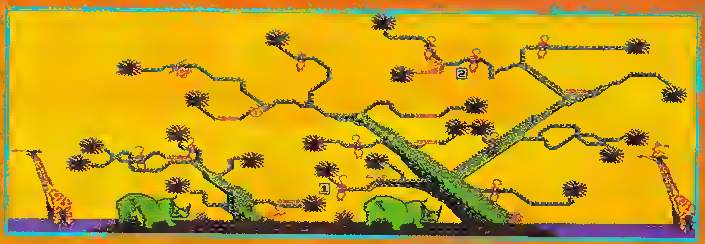
Не дождусь, пока стану королем ("Can't Wait to Be King").

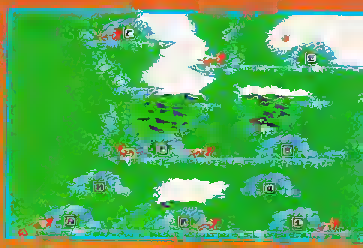
"Здесь Симба бегает по жирафьим головам, подбрасывается бегемотами, кидается обезьянами и катается на страусах".

После разминки на предыдущем этапе настала пора первых трудностей. Придется как следует поломать голову, чтобы собравшиеся на водопой звери помогли львенку удрать от назойливого пернатого опекуна Зазу. Первое препятствие сравнительно простое — нужно напрыгнуть носорогу на нос. Толстокожий пасует, свернувшегося мячиком Симбу обезьянам, а те сбрасывают нашего героя на голову жирафу. Этот жираф с темными полосками на морде ничуть не возражает против столь близкого знакомства. Так что здесь можно перевести дух, готовясь к серии прыжков по более нетерпеливым жирафам со светлыми полосками (а им-то чем не по вкусу такая игра?)

После прыжков настает очередь проверить удастся ли нашему герою уговорить носорога и обезьян отправить его дальше. Правда, носорога уговаривать не придется — он умеет лишь подкиды-

greatdragon.ru





вать, а остальное — забота обезьян Для начала рекомендую рявкнуть на обезьяну, отмеченную на схеме номером 1 (при этом она должна слегка изменить свое положение на ветке) Затем запрыгивайте на нос толстокожей катапульте и отправляйтесь наверх рявкать на обезьяну 2 Вот теперь вся эта команда готова перебросить Симбу дальше Но успокаиваться рано — впереди скачка на страусе

Как только Симба приземляется на спину быстроногой птице переключайте внимание на правую границу экрана, где будут появляться стрелки Стрелки предупреждают, что скоро надо будет прыгать Одиночная стрелка — одиночный прыжок (достаточно прыжка страуса через бегемота), двойная стрелка — двойной прыжок (над бегемотом нависли ветки и чтобы не зацепиться за них, Симба тоже должен подпрыгнуть) Самое трудное — прыгнуть вовремя Я заметил, бегемоты обожают лежать под каждым вторым деревом, и перед каждым бегемотом обязательно растет кустик Так вот, прыгать лучше всего в тот момент, когда страус подбегает к такому кустику Когда вы научитесь прыгать правильно, можно будет уже не обращать внимания на стрелки и делать двойные прыжки все время — это очень пригодится в следующей скачке

Небольшая пробежка по бегемотам и жирафам, и львенок опять мчится на страусе Все очень похоже на предыдущую скачку, только на этот раз не будет никаких стрелок, и до первого бегемота рукой подать Если вы освоились со страусом пока еще не настолько хорошо, чтобы все время делать двойные прыжки, вот вам подсказка первый и второй бегемоты — одиночные прыжки, третий и четвертый — двойные, пятый — одиночный, шестой и седьмой — двойные Уф, ну почему страусы не летают?

Все, трудности закончились Осталось немного порявкать, и этап пройден На этот раз я рекомендую рявкнуть на обезьяну 1, запрыгнуть на нос к левому носорогу, рявкнуть на обезьяну 2, а потом опять на обезьяну 1 и вернуться к левому носорогу (на самом-то деле, достаточно было бы рявкнуть только на обезьяну 2, но добраться до нее непросто)

"Злой лев Скар видел, что король Муфаса уже стар, а Симба толком-то рычать еще не умеет и решил убить их обоих" Поэтому, пока Симба резвился в землях прайда, Скар вступил в сговор с гиенами, чтобы вместе уничтожить самозванного короля и установить новый порядок В конце концов физическая сила Муфасы не устояла против коварства его противников, и власть в прайде досталась Скару Чудом избежав участи отца, Симба убегает умирать в выжженные солнцем земли

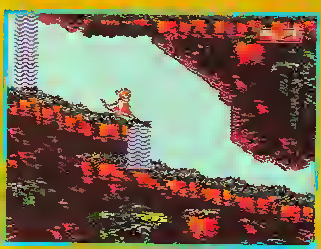
Этап 3

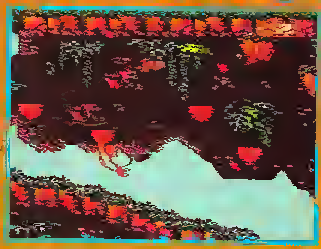
Хакуна матата ("Hakuna Matata")

Однако, мультфильм только начинается И на помощь умирающему от жажды герою приходят неунывающий бурундук Симон и кабан Пумба Они не только спасли львенка, но и научили его новому взгляду на жизнь "Хакуна матата "Если мир отворачивается от тебя, отвернись и ты от такого мира" Симба решает навсегда забыть прошлое и отправляется в путешествие по удивительной земле, в которой живут его новые друзья

"Здесь очень легко запутаться в лабиринтах водопадов Препятствия здесь те же, что и в первом уровне Здесь Симба становится взрослее "

Вот несколько рекомендаций, как пройти по этой стране водопадов Прыгайте



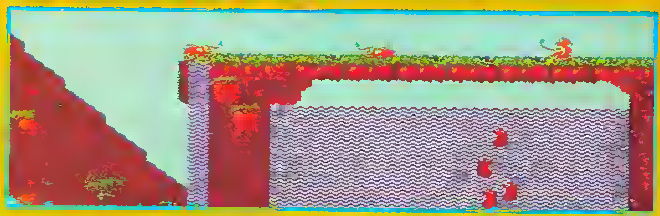


в правый ручей первого же водопада и аккуратно жмите направо на каждой развилке ручья Когда Симба окажется на твердой поверхности нужно прыгнуть направо и начать подъем Во время этого подъема Симбе придется перепрыгивать с карниза на карниз, цепляясь за них лишь передними лапами

А потом предстоит перебираться с островка на островок над ручьем, который при малейшей ошибке будет относить львенка к началу препятствия Рекомендую прыгать тогда, когда Симба, качнувшись вперед, примет вертикальное положение, возвращаясь назад Как ни странно, но в этом случае нашему герою почему-то легче уцепиться за следующий островок

Когда вы, наконец, заберетесь наверх, бегите направо и прыгайте в водопад (хоть в первый, хоть во второй) Вам предстоит спуститься на островки посреди воды Подбегите к правому краю самого правого островка и посмотрите, плывут ли бревна Если бревен не видать, допрыгайте до самого левого островка, немного подождите и вернитесь — этим нехитрым приемом можно выманить-таки бревна Вскоре переправа по бревнам превратится в подъем по водопаду, и прыжки Симбы станут необычайно высокими Прыгать рекомендую как можно чаще

"В переправе по бревнам следует идти или прыгать сразу, как только появится первое бревнышко На водопаде нужно передвигаться резче, а не смотреть по 3 часа на красоту "



greatdragon ru

Этап 4

Возвращение Симбы ("Simba's Return")

Испытания предыдущего уровня сделали Симбу сильным и ловким. Резвясь с друзьями, львенок не заметил, как повзрослел. Этого-то момента и дожидался старый друг погибшего Муфасы бабуин Рафики. Мудрой обезьяне не составило труда запудрить Симбе мозги и убедить вернуться за королевским титулом. Теперь нашему герою предстоит расплачиваться жизненной энергией за то, что в детстве он слишком часто убегал с уроков "Хакуны мататы" (в мультфильме из-за Симбы в драку оказались втянуты еще и его друзья).

"Этот уровень — путаница пещер, где на каждом шагу по гиене. Здесь Симба уже дерется лапами, как отец Муфаса. Уровень этот богат призами."

Не забудьте здесь восполнить запас "CONTINUE" так же, как и в начале игры — он очень пригодится для битвы со Скаром. Путь по пещерам этого этала отличается от "SNES'овского" пути, приведенного в журнале 18/2. На схеме я обозначил ведущую к выходу цепочку переходов цифрами (1-1, 2-2, ...), а остальные переходы — буквами (а-а, б-б, ...). Если в пещере находится гиена, то переходы открываются только после ее смерти — напрыгивайте (как напрыгивали в первом этапе) и лапами ее, лапами ("Turbo B").

Хочу еще добавить, что я полностью согласен с Вовой — весь этот лабиринт даже в 16-битном формате не идет ни в какое сравнение с потрясающей игрой света на ледяных узорах пещеры рядом с городом Кунгуром. Да и размером та пещера не в пример этой больше. Если будете в Кунгуре зимой или весной, обязательно загляните туда и убедитесь сами.

Этап 5

Скала прайда ("Pride Rock").

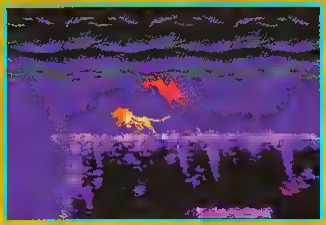
"Итак, кому же достанется титул короля джунглей. Симба взбирается на скалу так же, как и в первом уровне."

Но какими неприветливыми и мрачными стали земли предков! Небо какое-то пасмурное, и случайные молнии поджигают сухостой. Неужели со смерти Муфасы здесь не упало ни одной дождевой капли?

Симбе предстоит показать все то, чему он научился в жизни, да вдобавок выдержать три раунда боя за королевский титул. Чтобы выиграть первые два раунда, можно либо просто бросать Скара по два раза (бросок — вниз или в сторону-вниз+"B" или "Turbo B"), либо сбрасывать его в пропасть (хватает одного броска, но выполнить его трудней).

После первого раунда вам предстоит перемахнуть через пропасть. Чтобы сделать это одним прыжком рекомендую прыгать с разбега в тот последний момент, когда передние лапы нашего героя уже повиснут над бездной. Если же вам потребуется вернуться (чтобы погасить зажженный молнией огонь, приходится "убирать" его с экрана), прыгайте заранее, и Симба зацепится за уступ над пропастью.

Перед вторым раундом нашему герою придется вспомнить, как он прыгал на третьем этапе, раскачиваясь из стороны в сторону.



В последнем раунде нужно сбросить Скара со скалы. Чтобы сделать это, надо как следует освоить технику бросков. Существует несколько способов провести этот прием (причем, можно даже так бросить, что Скар вообще исчезнет, и игра не пропустит вас дальше). Я предпочитаю следующий: вы встаете неподалеку от Скара с таким расчетом, чтобы, когда противник прыгнет, пробежать на его место и встретить возвращающегося после прыжка Скара, нажимая заветные кнопки. У этого приема есть свои преимущества и недостатки. Главное преимущество — третий раунд можно выиграть одним-единственным броском, предварительно дождавшись, чтобы противник отступил к самому обрыву (после каждого прыжка Скар любит отступить немного назад к краю экрана). Главный недостаток — нужны крепкие нервы.

Вова же советует поступать так: "Симбе предстоит три схватки со Скаром. Первая — возле самого выхода. Нужно подойти к Скару первым, пока он сам не набросился на вас, и перекинуть через себя. Во второй схватке то же самое. Ну, а в третьем, решающем, поединке нужно совсем выкинуть Скара со скалы. Не выжидая, подходите первым и бейте, бейте его, то есть, выкидывайте."

Но вот, наконец, Скар плавно исчезает за нижней границей экрана, оставляя вам в наследство потрескавшиеся от засухи земли прайда. Что делать? Этот вопрос создатели мультфильма решили не намного изящней, чем предыдущие — из туч пошел дождь и погасил пожар. Симба взошел на скалу, поднял морду к пасмурному небу и зарычал. Прайд подхватил рык, и джунгли, конечно же, возродились...

Слушайте, а может это просто Рафики подгадал выгодный момент, чтобы возвращение Симбы совпало с началом очередного сезона дождей?

G. Dragon

greatdragon.ru

С Новым Годом!

Фирма "Апрель-М" поздравляет всех читателей журнала "Великий Дракон", желает им здоровья, счастья и успехов в освоении мира виртуальной реальности!

СЕГОДНЯ В ПРОДАЖЕ
РАСШИРЕННЫЙ НОВОГОДНИЙ АССОРТИМЕНТ ТОВАРОВ:

32-битная приставка SONY PLAYSTATION с пятью лазерными дисками (8 комплектов). Цена любого комплекта (без местных почтовых сборов) —1 млн 760 тыс рублей. Состав игр, вкодящих в каждый комплект, вы можете узнать из журнала "Великий Дракон" №35 стр. 82

1. **РОЛЕВЫЕ И СТРАТЕГИЧЕСКИЕ ИГРЫ (код PS11)**
2. **ФАЙТИНГИ (код PS14)**
3. **БОЕВИКИ И ФАНТАСТИКА (код PS15):**
4. **ФАНТАСТИКА И ПРИКЛЮЧЕНИЯ (код PS18):**
5. **ИГРЫ В СТИЛЕ "DOOM" (код PS22):**
6. **АВТО И МОТОГОНКИ (код PS23):**
7. **НА ЗЕМЛЕ И В ВОЗДУХЕ (код PS24):**
8. **СУПЕР ХИТЫ ВСЕХ ЖАНРОВ (код PS38):**

НОВИНКА

Комплект "СПОРТ — 98" (код PS19). Состав: ВИДЕОПРИСТАВКА SONY PLAYSTATION С ПЯТЬЮ ИГРАМИ: "NASCAR'98", "NHL POWER PLAY'98", "NHL'98", "PGA TOUR'98", "TRIPLE PLAY'98"

Цена комплекта (без местных почтовых сборов) — 1 млн 760 тыс рублей.

32-битная приставка **SONY PLAYSTATION ДЛЯ САМЫХ КРУТЫХ-1** с аналого-цифровым рулем, беспроводным джойстиком, картой памяти на 360 блоков и десятью (!) лазерными дисками (код PS41) Цена комплекта (без местных почтовых сборов) —3 млн 680 тыс рублей. В состав комплекта входят игры **"COMMAND & CONQUER", "DAKAR", "DRACULA X MOONLIGHT NOCTURNE", "FINAL FANTASY VII", "FORMULA 1", "MORTAL KOMBAT TRILOGY", "MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO", "NEEO FOR SPEED", "RAGE RACER", "TOBAL 2"**
(Примечание Комплект ДЛЯ САМЫХ КРУТЫХ (код PS42) с 25 декабря 1997 года с продажи снимается)

32-битная приставка **SONY PLAYSTATION ДЛЯ САМЫХ КРУТЫХ-2** с аналого-цифровым рулем, световым пистолетом с лазерным прицелом, беспроводным джойстиком, картой памяти на 360 блоков и десятью (!) играми на лазерных дисках (код PS43). Всего 14 (!) дисков Цена комплекта (без местных почтовых сборов) — 3 млн 920 рублей В состав комплекта входят игры **"FORMULA 1", "DAKAR", "COMMAND & CONQUER", "FINAL FANTASY VII", "G POLICE", "MARVEL SUPER HEROES" "MORTAL KOMBAT TRILOGY", "RUSH HOUR", "MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES: SUB-ZERO"Б "RESIDENT EVIL 2: DIRECTOR'S CUT"**

НОВИНКА

ВНИМАНИЕ! МАГАЗИН ИМЕЕТ ПРАВО ЗАМЕНЫ В КОМПЛЕКТАХ ОТДЕЛЬНЫХ ДИСКОВ С ИГРАМИ НА РАВНОЦЕННЫЕ ПО ЦЕНЕ И ЖАНРУ

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ ДЛЯ SONY PLAYSTATION:

— **АНАЛОГО-ЦИФРОВОЙ РУЛЬ (в комплекте с педалями)** (ANALOG and DIGITAL STEERING WHEEL) (код D16) цена 613 тыс руб

— **КАРТА ПАМЯТИ НА 180 БЛОКОВ** (180 BLOCK MEMORY CARD) (код D23) цена 256 тыс руб.

— **КАРТА ПАМЯТИ НА 360 БЛОКОВ** (360 BLOCK MEMORY CARD) (код D24) цена 316 тыс руб

— **ДЖОЙСТИК ДЛЯ АВИАСИМУЛЯТОРОВ** (FLIGHT STICK) (код D32) цена 266 тыс руб

— **КАБЕЛЬ ДЛЯ СЕТЕВОГО СОЕДИНЕНИЯ ПРИСТАВОК** (LINK-UP CABLE) (код D38) цена 56 тыс руб.

— **БЕСПРОВОДНОЙ ДЖОЙСТИК** (REMOTE JOYSTICK) (код D54) цена 336 тыс руб.

— **СВЕТОВОЙ ПИСТОЛЕТ** (LUNAR GUN) (код D74) цена 150 тыс руб.

— **ЛАЗЕРНЫЙ ПРИЦЕЛ ДЛЯ СВЕТОВОГО ПИСТОЛЕТА** (RED SIGHT (LUNAR GUN SERIES) (код D75) цена 160 тыс руб

НОВИНКА

— **УСТРОЙСТВО ПОДКЛЮЧЕНИЯ PLAYSTATION К АНТЕННОМУ ГНЕЗДУ ТЕЛЕВИЗОРА** (RF CONVERTER FOR PSX) (код D15) цена 143 тыс руб.

— **УДЛИНИТЕЛЬ ДЛЯ ДЖОЙСТИКА** (PRO EXTENTION CABLE) (код D39) цена 64 тыс руб.

greatdragon.ru

16-битная приставка

SEGA MEGADRIVE 2

(код MD2).
Цена 360 тыс руб.
Картриджи
для SEGA MEGADRIVE:
Desert Strike
(код MD037). Цена 49 тыс руб.
Dune II (код MD045). Цена 50 тыс руб.
FIFA 97 (код MD063). Цена 79 тыс руб.
Jungle Strike (код MD076). Цена 63 тыс руб
Mortal Kombat 3 (код MD100). Цена 92 тыс руб
Road Rash III (код MD088). Цена 63 тыс руб.
Rock'n'Roll Racing (код MD078). Цена 49 тыс руб.

Theme Park (код MD099).
Цена 82 тыс руб

Ultimate MK3 (код MD115)
Цена 92 тыс руб
Zero Tolerance (код MD102)
Цена 63 тыс руб

НОВЫЕ ПОСТУПЛЕНИЯ

NBA'97 (код MD202).
Цена 77 тыс руб
NBA'97 Hang Time (код MD203). Цена 91 тыс руб
NHL'97 (код MD111). Цена 82 тыс руб
The Lost World (Jurassic Park 3) (код MD201).
Цена 134 тыс руб
Pocahontas (код MD200). Цена 91 тыс руб.
Wrestle Mania (код MD204). Цена 97 тыс руб

64-битная приставка

NINTENDO-64

(код N6400).
Цена 1 млн 900 тыс руб.
Картриджи для NINTENDO-64
Blast Corps (код N6402).
Цена 697 тыс руб.
Dark Rift (код N6403)
Цена 782 тыс руб.
Hexen (код N6405).
Цена 806 тыс руб.
Killer Instinct Gold (код N6401).
Цена 784 тыс руб
Mario Kart (код N6412)
Цена 685 тыс руб.
Pilot Wings (код N6414).
Цена 763 тыс руб.
Star Fox (код N6413) Цена 734 тыс руб
Star Wars (код N6418).
Цена 795 тыс руб.
Turok: Dinosaur Hunter
(код N6422) Цена 843 тыс руб
Wave Race (код N6419)
Цена 730 тыс руб.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРИНАДЛЕЖНОСТИ ДЛЯ NINTENDO-64:

НОВИНКА

— **АНАЛОГО-ЦИФРОВОЙ РУЛЬ** (ANALOG and DIGITAL STEERING WHEEL FOR N64) (код D10)
Цена 636 тыс руб.
— **СТАНДАРТНАЯ КАРТА ПАМЯТИ** (STANDARD MEMORY PAK FOR N64) (код D12)
Цена 152 тыс руб

ТАМАГОЧИ В ШИРОКОМ АССОРТИМЕНТЕ

Динозаврик Дино (код T03), **Цыпленок Чик** (код T02), **Цыпленок Чен** (код T01) *Цена 51 тыс руб. за штуку*

НОВИНКА

Кукла Маша (код T05) *Цена 51 тыс руб*
«8 в 1» (код T08), **«10 в 1»** (код T10). *Цена 74 тыс руб. за штуку*
«16 в 1» (код T16). *Цена 89 тыс руб.*

КАК СДЕЛАТЬ ЗАКАЗ

ОПЛАТА ЗАКАЗА ПРОИЗВОДИТСЯ ПРИ ПОЛУЧЕНИИ НА ПОЧТЕ.

Пришлите ОТКРЫТКУ или ПИСЬМО ПО АДРЕСУ: ***123592, г.Москва, а/я 19***

На открытке или в письме УКАЖИТЕ:
— **СВОЙ ТОЧНЫЙ И ПОЛНЫЙ ДОМАШНИЙ АДРЕС, ВКЛЮЧАЯ ПОЧТОВЫЙ ИНДЕКС;**
— **ФАМИЛИЮ, ИМЯ И ОТЧЕСТВО ПОЛУЧАТЕЛЯ** (получатель должен иметь паспорт);
— **ДОМАШНИЙ ТЕЛЕФОН** (желательно, вдруг понадобится что-нибудь уточнить);
— **КОД, НАЗВАНИЕ И ЦЕНУ ВАШЕГО ЗАКАЗА,** (например: Код PS14, Комплект ФАЙТИНГИ, цена 1 млн 760 тыс руб.)

ВЫ ТАКЖЕ МОЖЕТЕ СДЕЛАТЬ ЗАКАЗ, ПОЗВОНИВ ПО ТЕЛЕФОНУ (095) 498-54-11
Когда заказанный Вами товар придет на Вашу почту, Вам пришлют с почты извещение. Для получения товара нужно **с ИЗВЕЩЕНИЕМ и ПАСПОРТОМ** пойти на почту, где **оплатить** стоимость товара. **ВНИМАНИЕ!** Почтовое отделение сверх стоимости товара взимает сбор в размере примерно 10% его стоимости.

ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ! ВНИМАНИЕ!

НОВИНКА

НОВОГОДНЯЯ ЛОТЕРЕЯ ДЛЯ ПОКУПАТЕЛЕЙ МАГАЗИНА!
ГЛАВНЫЙ ПРИЗ — ТЕЛЕВИЗОР И ВИДЕОМАГНИТОФОН!
10 ПРИЗОВ ИЗ АССОРТИМЕНТА МАГАЗИНА!
УЧАСТВУЮТ ВСЕ, КТО СДЕЛАЛ ПОКУПКУ ДО 31 ЯНВАРЯ 199В ГОДА.
ИТОГИ ЛОТЕРЕИ — В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ "ВЕЛИКОГО ДРАКОНА".

greatdragon.ru

ШВАБРА ВАМ В РУКИ

или приключения домохозяйки

ПРОЛОГ.

Случилось так, что одна домашняя хозяйка свихнулась от бесконечной работы по дому и вечных упреков детей за недостаток заботы, мужа – за несваренный обед и неубранную квартиру... А безумная домохозяйка, как известно, страшнее разъяренного тигра. Разъяренная домохозяйка гоняется по квартире за мужем и детьми со шваброй в руках. Выгнав сих зловредных существ, обессиленно падает в кресло.

Итак, уровень 1. MAD. MAD? MAD! Я БЕЗУМНА?!

После того, как несчастная, доведенная до состояния рожающей мартышки домохозяйка учинила дебош в своем доме, ее упекли в психушку, из которой очень непегко выбраться. Но нелегко не значит невозможно, и вооружившись шваброй, а также кидая в санитаров всевозможную утварь, подобранную ло дороге (шприцы со снотворным, банки с анализами, вызывающие воплн отвращення, коробки с медицинским инструментом, который пригвождает санитара к стене, ничего не повреждая, но заставляя его во-

посы встать дыбом от ужаса, койки на колесенках, подхватывающне врагов и уносящие их далеко и надолго, ведра, отобранные у уборщиц и извщно надеваемые на голову очередного доктора...). Таким образом героння успешно продвигается к лифту, сев в который, она с облегченнем вздохнет.

Уровень 2. МАУНЕМ. ИЛИ Я ЗДОРОВА, ИЛИ ТЫ УВЕЧНЫЙ!

Поднявшись на лифтв иа свмый верхний этаж, домохозяйка продолжит свой устрашающий бег по больнице, все ближе подбираясь к кабинету самого главного врача, от которого ей требуется получить справку о выздоровлении (ну, может, и не совсем легальную...) Этот маленький врачишка с вставшнми дыбом редкими вопосенками и ехидной бородкой а-ля "Энгельс на митинге", будет отчаянно обороняться от настойчивой дамы, бросав в нее все, что попадает под руку. Однако после пяти хороших ударов шваброй, он сядет за стол и выпишет справку, после чего зарыдает в голос.

Уровень 3. TO BE OR-R-R NOT TO BE?! БЫТЬ!!!

Выбравшись нз сумасшедшего дома, героиня должна будет преодолеть двор, налолненный тявкающнми, рявкающими, рвущими на себе вопосы и атакующнми с деревьев больными. Вместо койки на колесниках здесь можно использовать тележку садовника, и также не ломешают солидные кирпичи, неровные плнты, прыгнув на одну сторону которых, вы лодбросите оппонента вверх и за экран, плоды с грядок н посаженных вокруг деревьев (помидоры, яблоки, морковки и лук, получив которыми по фейсу, больной сядет на землю н успокоится). Добравшись до ворот, охраняемых придурком, изображающим Наполеона и бросающимся в вас своей не по росту большой треуголкой, домохозяйка, замахнувшись на "Наполеона" шваброй, спокойно покннет поле бптвы.

Уровень 4. MANIAC IN CADILLAC. ПСИХ В КАДИЛЛАКЕ.

Сумасшедший дом лозади, но это еще не конец прнключенй несчастной домохозяйкн. Сев в машину, управляемую пснхом, ей придется время от времени охаживать его шваброй, чтобы иметь возможность самой нормально вести машнну (повороты, препятствив в виде нагромождения мусора, камней и других машин, обрывы в самых неподходящнх местах псих преодолеть не сумеет — он с удовольствием направит машину на препятствие). В конце концов один нз ударов по башке психа окажется последним (для психа, разумеется).

Уровень 5. OUCH! УЙ! OUCH! ОХИ и АХИ.

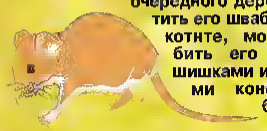
То, что в бензобаке неожиданно кончился бензин, ничего хорошего не предвещает. Теперь домохозяйке придется пройти через что-то тила Большого Каньона, перепрыгивая через щели, как обычные, так и внезапно появляющиеся, скача с камня на камень при переходе через бушующую реку, хватаясь для переправы за свисающие сверху веткн деревьев,

greatdragon.ru

которые могут оказаться и гнилыми, отмахиваясь шваброй от гигантских комаров и вредных (откуда они здесь?) макак и змей. Упав в реку, героиня не утонет (как бывает в другик, негуманных, играк), а всего лишь будет увлечена течением. И схватившись за какую-нибудь кочку, камень или ветку, выберется из воды, чтобы продолжить свой луть по камням, небольшим пещеркам и перекинутым через реку бревнам. В конце концов она перелравится на противоположный берег.

Уровень 6. MI-I-ICE! МЫШИ!

Ничего бесстрашная героння не боится в этом лесу, населенном клмкастыми кабанамн, облезлыми волкамн, гукающими совами, чокнутыми орлами, зайцами и белками, которык она будет доводить до сердечного лрнстула, шуруя шваброй ло кустам и дуллам в поисках лризов. Исключительно мышн, с воплями "Пипи-пн-пн!" или "Бу!", выныривающие из своик норок, могут заставить эту дамочку забраться на самое высокое дерево н от страка продолжить свой путь ло веткам. Трудолюбивмк муравьев, несущик на своих слинах какой-нибудь лриз, можно не боятьс и смело обкрадывать. В конце уровня сй встретится маньяк с электропилой, и главное, что ей надо будет сделать, это вовремя увернуться, когда он пойдет в атаку. А потом, пока он будет вынимать свою пилу из очередного дерева, колотить его шваброй. Если котнте, можете добить его еловыми шишками или лустыми консервными банками.



Уровень 7. STREET FIGHTER. КРУГОМ ХУЛИГАНЫ.

Наконец и огни большого города! Смотрите, не поскользнитесь на банановой кожуре, радушно лоложенной кем-то на дорогу, остерегайтесь открмтык канализационных люков и ладающик с подоконнмков горшков с цветами, сточных труб, окатывающнк героиню с ног до головы лотоками воды (если она вовремя не пригнется), проезжающих мимо бесхозных скейтов, которые могут вас подхватить и понести неведомо куда. Воспользовавшись валяющейся на улице лестницей илн веревкой, вы можете взобраться на крышу и пройтись по ней, собирая призы и пробегая мимо поющих групп котов и жуликов в черных маскак, которые обязательно за вами увяжутся, если вм не огреете их.... правнльно, шваброй. Можно также кинуть в ник лодобранной банановой кожурой, горшком с цветочком или надеть им на голову мусорную урну.

Уровень 8. BIKER GUYS. БАЙКЕРЫ.

Нет, товарищи, это вам не помндоры квашеные! Просто так вы отсюда не уйдете! Пройдя остаток лриличного города, безумная дамочка поладает на жуткие улицы, полные криминальнмк элементов, в числе которык Крутой Главарь Банды Мотоциклнстов. Повылендривавшись перед своими собратьями ло колесам, он решает обидеть домокозяйку! Не тут-то было! Вооруженная суперорулием — шваброй – она, в конце концов, выбьет его из седла и умотает на его же мотоцнкле.

Уровень 9. DAY OF OPEN DOORS. ДЕНЬ ОТКРЫТЫХ ДВЕРЕЙ.

Ни одна соседка не упустит возможности поглвзеть, а то н огреть чемнибудь нашу героиню. Добравшись, наконец, до своего многоквартирного дома, домокозяйка начинает подъем наверх.

Лнфт время от времени ломается, лозтому лрнкодятся, вылезая на его крмшу, карабкаться наверк по тросам. С лестниц, грокоча на весь дом, катятся тазы, которые, лодхватив свою жертву, унесут ее на начало этапа.

Какие-то эловредные соседи лривязали к своим дверям беснующуюся собачонку, другие норовят окатнть вас ммльной пеной, третьи пытаются огреть скалкой, на секунду высунувшись из-за двери, четвертые вытрякивают свой лыльный коврик прямо на героню... Воздайте им всем ло заслугам! А в конце этапа лобедите огромного бульдога, деловито прокаживающегося леред вашей дверью....

ЭПИЛОГ.

Устало лплюкнувшись в кресло, домокозяйка через несколько секунд все-такн лоднимается н бросается в другую комнату. Слустя какое-то время она лоявляется оттуда, красивая, как Мерилин Монро в фильме "Некоторые любят логорячее", и обворожнтельно улыбается своему зеркальному отражению. Но ее улыбка тут же гаснет, потому что она слышит звон разбитого стекла на кухне.... Домокозяйка, вооружившись шваброй, вбегает на кухню, где ее ждет... Крутой Главарь с букетом розочек. Он был настолько лотрясен своим поражением, что очумел и влюбился. Швабра выладает из ослабевшик рук домокозяйки. На глазах у вернувшегося возмущенного мужа и детей героиня садится на мотоцикл со своим новым приятелем...

Автор сюжета:
Janine, г.Москва

greatdragon ru

В ПОСЛЕДНЮЮ МИНУТУ

Resident Evil 2
(Демо-версия)
VIVA CAPCOM!

Предположение, которое высказали в прошлом номере журнала Evil Rage, а в этом Jason, лохоже, подтверждается: вместе с "RE: Director's Cut" в столице появился и демо-диск "Resident Evil 2", представляющий "пять процентов от полной игры". Ознакомившись с его "содержимым", мы еще больше утвердились во мнении, что RE2 станет одним из самых больших событий будущего года, и что эта игра заслуживает любых лестных слов, какие только могут прийти человеку в голову. Можно часами перечислять достоинства (еще не вышедшей!) RE2, ни разу не повторяясь. Но, помните, хорошо один раз увидеть, чем... Поэтому вместо того, чтобы перегружать вас хвалебными речами в адрес игры, мы решили сделать раскадровку прохождения демо-версии, снабженную всего лишь небольшим комментарием.

(1)

После экрана с текстом предыстории (в полной версии он будет заменен на видеоролик), мы попадаем на объятые пламенем улицы Ракун-Сити (1). Молодой патрульный Леон Кеннеди отбивается от двух горящих зомби, скорее всего бывших когда-то водителями столкнувшихся на перекрестке машин. Пройдя дальше по улице, полицейский понимает, что центр города представляет собой воплощение ада на земле (2). Несколько зомби загоняют Леона в тупик (3). К счастью оказывается, что входная дверь находящегося тут оружейного магазинчика не заперта, и молодой человек устремляется внутрь... чтобы попасть под прицел перепуганного хозяина заведения (4). Убедившись, что Кеннеди — не зомби, оружейник разрешает взять у него немного патронов и спрей первой помощи (вспомнили первую RE!), но тут внезапно витрина разлетается под напором нескольких монстров, которые быстро и жестоко убивают хозяина (5)! Перестреляв зомби, Леон забирает дробовик погибшего оружейника и, ошеломленный, выходит через задний ход, решив добраться до полицейского участка в надежде, что там можно найти помощь. На пути ему встречаются жуткие картины: зомби, возящиеся на баскетбольной площадке, где всегда играли дети (6), рейсовый автобус (7), врезавшийся в полицейские баррикады (8)...

(2)

(3)

(4)

(5)

(6)

(7)

(8)

greatdragon.ru

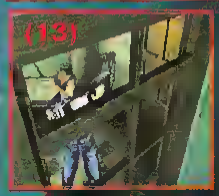
(9)

Вот, наконец, и участок (9). Войдя в главный зал обычно оживлённого здания, Леон оказывается в одиночестве (10). Молчит компьютерный терминал за справочным столом. Зато в комнате дежурной смены на Кеннеди набрасывают и сразу трое его бывших сослуживцев (11). Когда заканчиваются патроны, полицейский пускает в ход нож (12). Найдя в шкафу второй дробовик и забрав со стола начальника смены ключ, Леон отпирает дверь в коридор, ведущий вглубь служебных помещений участка. За окном мелькает странная тень, и в какой-то момент мы наблюдаем за молодым патрульным глазами таинственного существа (13). Через несколько мгновений монстр нападает на Леона, но тот мгновенно реагирует и угощает чудовище щедрым зарядом дроби (14). Заглянув в комнату для брифингов (15) и фотолабораторию (16), решив две загадки и получив два таинственных драгоценных камня, Кеннеди, не оставляя надежды встретить выживших и не ставших зомби, товарищей, направляется в штаб подразделения S.T.A.R.S., также находящийся в участке. Но тут пусто. Обыскав рабочие столы Криса Редфилда и Джилл Валентайн — героев первой части игры (17), он находит дневник, из которого узнает, что лучшие сотрудники подразделения (18) сейчас в Европе. Вдруг рядом с Леоном рикошетит пуля. Полицейский оборачивается (19) и мельком видит стрелявшего — это младшая сестра Криса, Клэр.

(10)

(11)

(12)


(13)

(14)

(15)

(16)

(18)

(17)

(19)

На экран опускается темная пелена...

Так-то. Осталось добавить, что, по самой последней информации, RE2 выходит не в марте 1998 года, как сообщалось ранее, а уже в январе. Копите денежки, господа!

Коллектив авторов

greatdragon

УЛИЧНЫЙ БОЕЦ:
НАЧАЛО ЛЕГЕНДЫ

Автор сценария:
Александр Макаров.

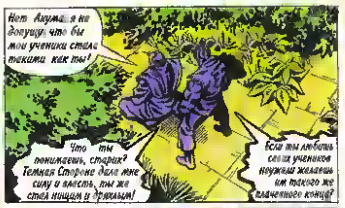
Художники:
Артем Сафарбеков,
Александр Макаров.

Текст:
Александр Макаров,
Артем Сафарбеков

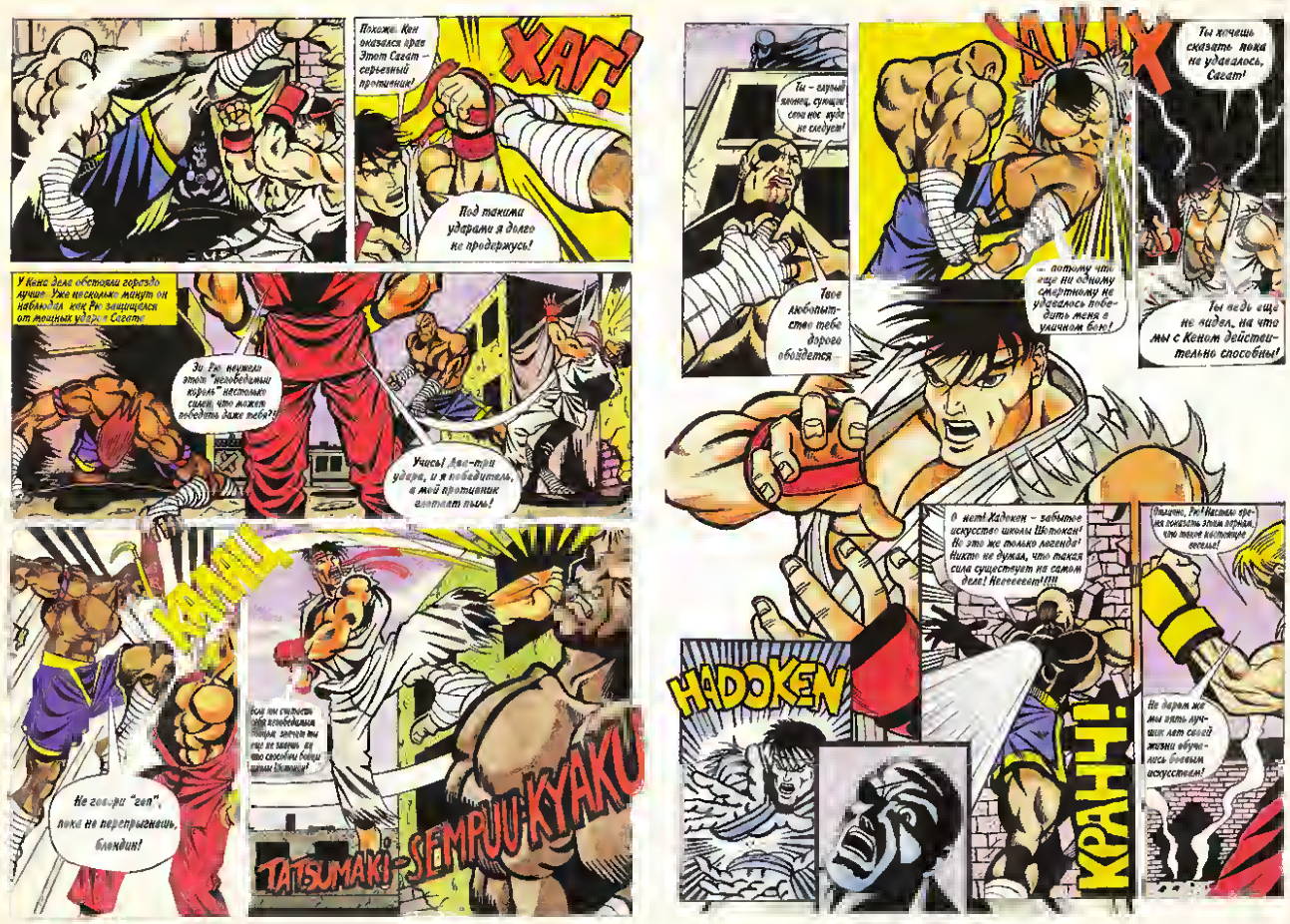
Эта легендарная история началась в те далекие времена, когда к Шене Лонгу, старому мастеру каратэ Шотокан, пришли два молодых человека, желавших постичь искусство рукопашного боя. На радость своему учителю они оказались очень способными учениками. Их звали Рю и Кен.

В то время Бизон еще только начинал преступную деятельность, а его организация известная как "Теневой закон" еще не успела своей сетью весь мир. Но его поиски лучших уличных бойцов в их силу уже дали первые результаты. К Бизону присоединился один из его будущих орудий мастеров непобедимых единиц тайского бокса Сагат. Это был еще не где-то могли быть боссы и лучше в Бизон не прекращал свои поиски... А неутомимые Рю и Кен продолжали усиленно тренироваться, постигая сложное искусство каратэ Шотокан, и даже суровый мастер Шене Лонг бывало удивлялся глядя на их успехи. Это были его лучшие ученики...

greatdragon ru



greatdragon ru



greatdragon ru

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

«1 СЕКРЕТ — 1 КАРТРИДЖ» КОНКУРС ЗАВЕРШЁН

Addams Family
Этого секрета я не видел ни в одном журнале или каталоге. В самом начале игры не спешите заходить в дом. Идите налево, вскарабкайтесь по виселице, прыгните на "летающий шлем" и летите до первой трубы. Приземлитесь на ней и нажмите ВНИЗ. Спрыгните с платформы, идите направо до пружин, подпрыгните на них и идите вправо. Вы окажетесь в новой комнате. Идите вправо, убивая врагов, а в конце поднимитесь наверх и зайдите в следующую комнату. Там будет лежать пять 1-ups

Илья Уман, г. Орел (приз Populous II)

Addams Family
В комнате для игр ветаньте на дверь и нажмите вверх. Вы найдете бонусовые комнаты и короткий путь к Пагсли

Александр Марков, г. Домодедово, Московская обл (приз Micromachines Military)

Addams Family
В библиотеке заберитесь на верх книги с названием "DROP IN" и нажмите вниз. Вы попадете в бонусовую комнату

Агент Великий Dan, г. Кинель, Самарская обл (приз Mutant League Hockey)

Papulous II: Twa Tribes
Код на 430 уровень: FEUGAC

Андрей Черепов, г. Климовск, Московская обл (приз Theme Park)

Papulous II: Twa Tribes
Пропуск уровня. На паузе нажмите вверх, вниз, вверх, вниз, С,В,А, вправо, влево. Начнет играть музыка. Если теперь вы нажмете В, то будете перенесены к босеу уровня. А если вы уже с ним сражаетесь — то на следующий уровень.

Денис Черных, пос. Биокомбинат, Московская обл (приз Addams Family)

Theme Park
Пароль GAR9991DCRR (с любым именем) перенесет вас к самому концу игры с суммой около 100 млн.

Денис Яковлев, г. Красноярск (приз Populous II)

Theme Park
Хотите разбогатеть? Тогда при продаже парка, получив пароль, циклически поменяйте местами его три последних символа. (От редакции: Elet Cant, который проверял этот прием, установил, даже большее: оказывается можно таким образом переставлять 9 (!) последних символов. Но что самое удивительное: казалось бы, при таких перестановках должно получиться как больше, так и меньше денег, а Elet Cant в ходе своих экспериментов только богател!)

Роман Кожемякин, г. Электросталь, Московская обл. (приз Populous II)

greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

8 бит

Bart vs the Space Mutants
Если вы доберетесь до театра за время между двумя и четырьмя минутами, то попадете в бонус-экран

Андрей Свиридов, г.Москва

Black Bass Fishing
Введя этот пароль, вы окажетесь в замечательном месте TSVW DEDO D1BP UYGC

Иван Приходько, г.Киев, Украина

Castlevania
После победы над Дракулой есть возможность увидеть еще две других концовки Первая из них вызывается кодом CTMV W26K R5KN S1BK, игоря — кодом C1DF 026D L1KN SWJK

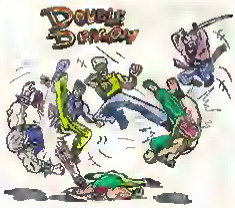
Валерий Самсонов, г.Санкт-Петербург

Cobra Triangle
На экране, где нужно написать имя, введите HELP ME — у вас будет 10 жизней

Сергей Павлов, г.Санкт-Петербург

Godzilla
Специальные пароли
DESTROY ALL MONSTERS — вы победили всех монстров
START TO END — просмотр финальных кадров

Franky-Смерч, г.Екатеринбург



Double Dragon
10 жизней
После выбора режима одного или двух игроков на экране выбора персонажа нажмите вниз, вверх, вверх, вниз, A, B, B, A Теперь у вас будет 10 жизней и возможность пропуска уровня

Анна В., г.Калуга

Kid Icarus
Скрытое CONTINUE
На титульном экране быстро нажмите B, A, B Теперь вам будет доступна возможность продолжения игры

Брокер, г.Санкт-Петербург

Marble Madness
Собираясь играть в одиночку, тем не менее, установите режим игры вдвоем Теперь закончите уровень, и на прохождение следующего вы получите дополнительное время

Стилмэн, г.Москва

Parodius
Полная энергия
Нажмите вверх, вверх, вниз, вниз, влево, влево, вправо, вправо, A, B, A, B

Strategy-Fan, г.Магнитогорск

Rolling Thunder
Пароли
1-3 — 6426099, 1-5 — 1450064,
2-7 — 6609809, 2-9 — 3495242,
3-1 — 6692956, 3-2 — 4516110,
3-3 — 6396857, 3-4 — 4249741,
3-5 — 6916079, 3-6 — 7236972

Игорь Голованов, г.Владивосток

Punisher
Очень не просто, но можно заполучить 25 базук Для ввода кода нужно использовать два джойстика кнопки A и B на первом и стрелки на втором На экране с надписью WANTED наберите A, B, B, вверх, вверх, влево, вниз, A Затем нажмите еще раз A, чтобы начать игру Если прием получился, вы услышите звук

Страйкер, г.Краснодар

Star Trek
Пароли
Masaba — R6XW MLFT ?6XD,
Lekythos — P?RV !RZH LAQD,
Romulan — KA55 R?XC LA4D,
Shroud — JI3L RZX7 M?BD,
Lotia — JH1L !XX3 K?DD

Sindel, г.Хабаровск

Solar Jetman
Чтобы попасть на секретный уровень, введите код BKKB KKHM BHMB

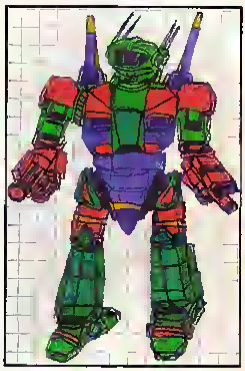
Петр С , г.Москва

Rescue Rangers
Как вернуть потерянные жизни Как только вы потеряли последнюю жизнь, войдите в экран выбора и нажмите одновременно A и B Появится надпись START AGAIN Теперь снова выберите того же игрока — у вас будет полный комплект жизней

Кен и Кано, г.Тюмень

Super C
Чтобы начать игру с 10-ю жизнями, на титульном экране нажмите вправо, влево, вниз, вверх, A,B, "Start"

Сергей Липкин, г.Владивосток



Metroid
Задайте в качестве своего имени JUSTIN BAILEY, и вы начнете игру женщиной, но с супер оружием.

Егор Тимофеев, г.Минск, Беларусь

Kendo Rage
Выбор этапа На экране заставки нажмите Turbo-A, Turbo-B, A, B, Turbo-A, Turbo-B, A, B, Start

Алексей

Skate or Die 2
Выбор уровня Начните игру в режиме для двух игроков и на втором джойстике нажмите "Start", A, "Select", B Теперь, нажав вправо, вы попадете в уровень MALL, нажав влево — BEACH, нажав вверх — в уровень PLANET

Иван Грозный, г.Москва

greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ — NO PROBLEMS

8 бит

Gun Smoke 2
Супер оружие — автомат и 100 пуль: нажмите 4 раза A и 2 раза вправо

Wolf&Tiger, г. Томск

Solstice
Бесконечные жизни и магия. Во время игры нажмите "Select". В экране, в котором теперь вы оказались, нажмите: B, Start, Start, B,B, Start, Start, B,B, Start, Start, Start, B, Start, B,B,B, Start, Start, Start, B, Start, B, Start, Start, B, Start, Start, B,B, Start, B, Start. Если вы правильно выполнили прием, экран мигнет, и вы увидите, что число ваших жизней достигло максимума, а запасы волшебства полностью восстановились.

Dragon-fan, г. Москва

Jurassic Park
Пропуск уровня. На титульном экране нажимайте вниз, вправо, влево, пока не прозвучит взрыв. Теперь, поставив игру на паузу, кнопкой "Select" вы сможете пропускать уровни.

Томас Калниньш, г. Рига, Латвия

Star Wars
Возможность пополнения жизней. В пещере Обн-Ван Кеноби найдите призовые жизни, которые спрятаны за секретной стеной. Затем пойдите вправо по пещере, спрыгните вниз на длинную платформу (недалеко от конца уровня), пойдите влево к стене, спрыгните с платформы направо и затем спрыгните на длинную платформу, которая прямо под вами. Слева вы увидите небольшую платформу, прыгните на нее сквозь стену, и вы найдете две призовые жизни. Выйдите из пещеры и повторите этот "поход". Так вы можете делать, пока не наберете девять жизней.

Jedi, г. Москва

Theaderbirds
Выбор уровня.
Чтобы выбрать любой желаемый уровень, на титульном экране зажмите влево-вверх (по диагонали) и нажмите "Reset". Теперь, когда титульный экран вновь появится, нажатием A,B и "Select", вы сможете выставлять уровни.

Тимур Стрельченко, г. Одесса, Украина

8 бит

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

Iron Tank (Great Tank)
Пароли: 1. 3123843, 2. 1314761, 3. 1312186, 4. 4348323, 5. 5144483, 6. 0296704, 7. 0082563, 8. 6276064, 9. 3116102, 10. 7180605.

Евгений Тарасеев, г. Адлер, Краснодарский край

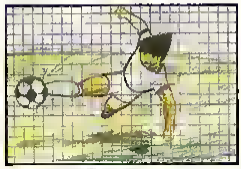
Code Name: Viper
1-й уровень сложности:
1. 040471, 2. 081620
2-й уровень сложности:
1. 886195, 2. 756668
3-й уровень сложности:
1. 434854, 2. 598919

Валерий Хромов, г. Ухта

Infiltrator
Чтобы иметь возможность выбора этапов игры, введите пароль BOMB

Ванес и Дрон, г. Москва

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ



Soccer Fight 3
Один из способов выполнения суперудара. Запрыгните на мяч и тут же нажмите вперед+B

Александр Резуванов, г. Хабаровск

Metal Storm
Пароли из уровни:
3. 276 P3RF 7VJ,
4. 44! PN22 LNO,
5. DH4 CQCC BN7,
6. 8K6 3CR1 739,
7. 94J LZH3 93G.

Андрей Мосин, г. Пермь

Lunar Ball (Lunar Pool)
Нажимая влево или вправо на заставке, можно изменять инерционность мяча.

Lord Alex, г. Москва

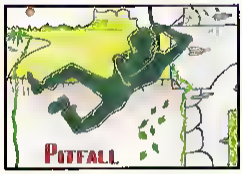
MegaDrive™

Golden Axe
30 жизней
Установите в ARCADE MODE режим для одного игрока. Затем нажмите и, пока на экране вращаются буквы, держите влево.

А. Трофимов г. Екатеринбург

Gargoyles
Если на паузе набрать ABCABCABA, то приставка покажет вам свои возможности по просчитыванию трехмерных объектов. При этом ими даже можно управлять с помощью кнопок.

Александр Артаменко, ред.



Pitfall
Если во время игры нажать и задержать кнопку "A" (герой размахивает плеткой над головой), а затем ее отпустить, удар будет вдвое сильнее.

Владимир Злыднев, г. Москва

Alex Kidd in the Enchanced Castle
Если вы хотите участвовать в игре "камень, ножницы, бумага", приблизьтесь к любому боссу и по окончании разговора дважды нажмите "Start".

Эльдар Салихов, г. Юрга, Кемеровская обл.

Marsupilami
Пароли: 2. CATG, 3. NKEM, 4. YKRZ, 5. GWQB, 6. RPMJ, 7. PNNX, 8. USYH.

Владимир Тубольцев, г. Лобня, Московская обл.

greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

MegaDrive™

Awessome Possem
Чтобы выйти в секретное меню, после окончания заглавной песни нажмите C,B,C, влево+B, C. Услышав звук, нажмите A.
Алексей Власов, г. Курск

Barkley: Shut up and Jam!
Пароли: 3MUK 1VZ3, 3MGH ZVVW, 3MQR 2X9M, 3MNP 217N, 3MST ?161, 3MBC ?208
Михаил Воронов, г. Москва

Marvel Land
Для выбора уровня (в режиме Normal Mode) введите пароль ARDE
Владимир Верхотуров, г. Москва

M.E.R.C.S.
Как сделать противников более быстрыми? На экране OPTIONS выберите ORIGINAL MODE, зажмите A,B,C и нажмите "Start".
DeLux, г. Вологда

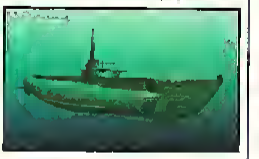
NNL'95
Как установить длительность периода, равной 30 секундам? На экране выбора кнопок управления нажмите одновременно и подержите A,C и "Start". Отпустите эти кнопки, и появится экран с лучшими результатами. Снова зажмите, подержите и отпустите те же кнопки. На следующем экране выберите "отказ от игры" (Abort Game). Вы вновь окажетесь в главном меню, где теперь можно будет установить 30-секундную длительность периода.
Анатолий А., г. Москва

Power Drive
Пароли последних заездов:
7 664D BJ7O Z678 BHPX,
8 C4CF RHO9 QKPL NR44
G Funk, г. Одинцово, Московская обл

Rambe 3
В самом начале второго уровня бегите вверх и найдите ящик. Отойдите от него как можно дальше влево, но так, чтобы ящик остался виден. Выстрелите по ящику из лука. Как только ящик начнет взрываться, бегите влево, обгоняя дым. Если успели, то Рэмбо может не бояться пуль и снарядов.
Георгий Титов, г. Москва

Spider-Man: Separation Anxiety
В дополнение к приему Metal and Punk Incorporation (№31). В секретной комнате возьмите жизнь и постойте еще около минуты — появится еще четыре жизни.
Cybernator "V" Noremorse, п. Врангель-3, Приморский край

Taz in Escape from Mars
При появлении логотипа SEGA зажмите на 1-м джойстике A+B, а на 2-м — B+C. После начала игры поставьте ее на паузу. Теперь нажмите любую кнопку и попадете в секретное меню.
Ловкач, г. Тамбов



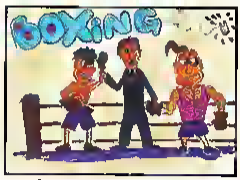
Sea Quest DSV
Если вы хотите, чтобы вражеские торпеды не попали в вашу главную подлодку, нужно, как только дан залп, нажать на паузу и, выбрав одну из "иконок", сразу выйти из паузы. Вражеские торпеды исчезнут. Только учтите, что ваши ранее пущенные торпеды тоже, к сожалению, исчезнут.
D S V., г. Москва

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

The Adventures of Mighty Max
Пароли:
Inca — DBBLGLLFCD;
Water — DBCLFGBDF2,
Jungle — DBDKKJJLKR,
Volcano — DBFJCDMBTG
Alone Star, г. Киров

Arrow Flash
Неуязвимость. В OPTIONS замените в строке ARROW FLASH STOCK на CHARGE. Дайте пройти деморолику до конца. Теперь, начав игру, при каждом нажатии с задержкой на пять секунд на кнопку C, вы будете становиться неуязвимым минут на десять.
Андрей Перкин, г. Кемерово

Beyond Oasis (Story of Thor)
На заставке с надписью "PRESS START" зажмите B и нажмите "Start". Появится таблица пяти лучших игроков.
Max and Nik, г. Владивосток



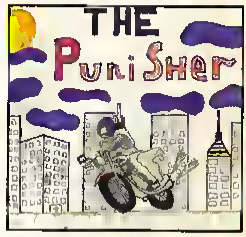
Boxing Legend of the Ring
Пароль на последний бой в режиме "Career mode": BTV SUT FDF FDF EAQX.
D S V., г. Москва

Chavez II
Пароли:
Последний бой —
BPPUUQAAICAKKJTO,
конец игры —
AQPSUUAAAAKKKBAH.
Sector, г. Тольятти, Самарская обл

Deadly Moves
Хочу дополнить Dark Elf & Grin Riot (№32). Код на последний этап: Nick — QYIG 9J9 J97
Сергей Лебедев, г. Тосно, Ленинградская обл.

Double Dragon 5
Чтобы сделать коронный удар, нужно нажать джойстик в сторону противника и нажать две кнопки "Y" и "Z", обязательно плавно.
Максим Слесарев, ст. Новомалороссийская, Выселковский р-н, Краснодарский край

Road Rash 3
Играя вдвоем на разделенном экране всегда можно воскресить одного из разбившихся игроков, только дальше он продолжит гонку пешком. Делается это так: когда ваш приятель разобьется окончательно, немедленно врезайтесь и вы во что-нибудь помягче. Теперь, освободившись от уз мотоцикла, бегите к валяющемуся другу и ударьте его разок (кнопка "C"). После этого он очухается и встанет и сможет бежать к финишу.
Теперь еще один момент (хотите — верьте, хотите — проверьте) как бы далеко вы ни убежали от места своей аварии, МОТОЦИКЛ ПОТАЩИТСЯ ЗА ВАМИ на определенном расстоянии. Это можно проверить либо при игре вдвоем на разделенном экране, либо (при игре одному) посмотрев в зеркало заднего вида.
Alex M., г. Москва



Punisher
Чтобы увеличить количество жизней, на паузе зажмите вверх и нажимайте A+B+C до тех пор, пока игра сама не выйдет из паузы. После этого вам прибавят жизнь. Но этот прием действует только для Punisher'а и только в начале уровня.
Ильяс Садыков, пос. Правдинский, Московская обл.

Phantasy Star II
Неуязвимость. Многократно нажмите кнопку C, потом зажмите B и идите, куда хотите, не вязываясь в драки.
Павел, г. Томск

greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

MegaDrive™

Qeach Shot
Мы согласны с тем, что Супер Пита нельзя убить никаким оружием (см. №29), но остановить его можно так же как и факира с дудочкой, только выпустить в него нужно гораздо больше присосок.

Nightwolf, Liu Cang, Stryker, г.Владивосток

Dune 2
При наличии большой кучи денег постройте Hi-Tech в самой середине базы противника и начните без конца строить Carryall'ы. Итог: все пушки противника станут стрелять по Carryall'ам, а ваша техника сможет беспрепятственно уничтожать пушки.

Alien 3, г.Таллин, Эстония

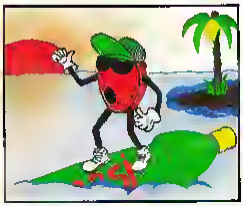
Shitchin'
В коде 0DJ4MLYO0U?Z подставьте вместо знака "?" указанные ниже символы, и вы попадете в любой этап игры с большими деньгами: S-1, 0-2, R-3, F-4, J-5, 3-6, V-7, 9-8, P-9, 4-10, Z-11, M-12.

Max and Nik, г.Владивосток

Splatterhouse 2
Если вы нажмете одновременно A,B,C и "Start", игра перезапустится.

Антон Андрияшкин, г.Набережные Челны

Super Nintendo™



Cool Spot
Выбор уровня. Выбор уровня. Зажмите L и R и перезапустите игру. Затем, когда на экране появится логотип VIRGIN, нажмите 30 раз "Select". Вы попадете в режим, где можно выбирать уровни.

Евгений Мартынов, г.Москва

D-Force
В этой игре есть еще один деморолик, отличающийся от основного тем, что в нем полностью отсутствуют враги. Чтобы его посмотреть, на втором джойстике в OPTIONS введите свое имя как ZTT. Правда, до этого вы должны набрать не менее 100000 очков.

Vitautas, г.Каунас, Литва

Smartball
Нажав на титульном экране вверх, вверх, влево, вправо, влево, вправо, B, A, "Select" и "Start", вы окажетесь в уровне 4-A.

Вадим Томский, г.Москва

Adventure Island
Выбор уровня на титульном экране нажмите вправо, вправо, X.

Vinner, г.Псков

Blazing Skies
Для того, чтобы накачать Марсела ле Блаика энергией "под завязку", выберите опцию CONTINUE GAME и сразу перейдите на END.

Леонид Соболев, г.Иркутск

Rock and Roll Racing
Выход на специальный уровень: KYYRSJ.
Как играть викингом Олафом. На экране выбора персонажей зажмите L, R и "Select" и держите их до появления Олафа.

Ник & Коля, г.Санкт-Петербург

Kobloooey
Пароли: 17 DBVG, 18 DPLL, 19 DJSK, 20 GBTF, 30 TJMG.

Ice, г.Санкт-Петербург

Outlander
Бесконечная энергия. В игре нажмите вверх, L, R, вверх, B, A.

Noob, г.Москва

Pink Goes to Hollywood
Неуязвимость. Начните игру и, когда Pink замрет, на втором джойстике нажмите B. Теперь кнопкой Y на втором джойстике вы можете ставить неуязвимость.

Grant Tiger, г.Комсомольск-на-Амуре

Zool
Выбор уровня. Нажмите вниз, влево, вправо, вниз, влево, вверх, вниз, вверх, вправо, вверх, вправо, вверх, A, B. Затем на экране с надписью "GET READY" зажмите L и R, и нажимая вверх и вниз, вы сможете выбирать уровни.

Андрей Говоров, г.Краснодар

Firepower 2000
Выходы на уровни WARP. Нажмите:
R,L,R,R,L,L,R,L,R,R,L,L — уровень 1,
R,L,R,R,L,L,R,R,R,L,R,R — уровень 2,
L,R,L,L,R,R,L,L,L,L,R,R R,L — уровень 3,
R,R,R,L,L,L,R,R,L,L,R,L,R,L — уровень 4,
R,L,R L,L,L,R,R,L,L,R,L,R,L,L — уровень 5.

Masters Group, г.Каменногорск, Выборгский р-н, Ленинградская обл.

Rainbow Bell Adventure
Пополнение энергии. На паузе нажмите вверх, вверх, вниз, вниз, влево, вправо, влево, вправо, B, A и снимите игру с паузы.

Юрий Малахов, г.Ставрополь

Street Combat
Секретный этап опций. Выберите режим игры для двух игроков. Затем зажмите одновременно L и R и нажмите "Start".

Shadow, г.Красноярск

ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ

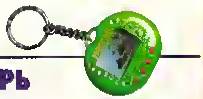
The Addams Family
После потери жизни нажмите A, B и "Select", а затем "Start" — вся энергия восстановится.

Сергей Тимешов, г.Москва

Ghoul Patrol
Коды уровней: 2 CP4V, 3 7L60, 4 XVCY. На пятый уровень коды не дается.

Игорь Шевцов, г.Юбилейный, Московская обл.

ТАМАГОЧИ – твой виртуальный друг от СИМБА'С



Малыш Кидди
Быстрое кормление. Иногда начинает раздражать (как бывает и с обычными родителями обычных детей), что ребенок ест слишком медленно. Процесс питания можно укоротить, если не ждать, пока Кидди наоткрывает свой рот, а сразу нажать кнопку B. Насыщение вашего чада будет таким же, как и при обычном кормлении.

Александр Поляков, г.Москва

ХОЧЕШЬ – ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ – ПРОВЕРЬ

Малыш Кидди
Ускоренный рост. Приемы, с помощью которых можно Кидди "родить" годовалым и перейти пятилетний барьер (см. №35), удалось обобщить и развить. Погрузите Кидди в сон и в этом состоянии, с помощью приема, указанного в №35, прибавляйте ему год за годом. При этом необходимо следить, чтобы вес питомца соответствовал его возрасту. Посему время от времени будите его и кормите, следя за прибавлением веса. Но "критические дни рождения" (5 лет, 10 лет) переходите только во сне.

Александр Поляков, г.Москва

greatdragon.ru

НЕТ ПРОБЛЕМ NO PROBLEMS

PlayStation

The Need for Speed
В режиме Head to Head можно на автомобиле вместо клаксона поставить пулемет. Для этого после выбора машин зажмите алево-↑+L1+○+□ на экране Loading.
Warrior-Kano, с. Исетское, Тюменская обл.

Destruction Derby 2
В опции CHAMPIONSHIP в качестве имени введите MACSrPOO. Теперь, выйдя из этой опции, вы сможете выбрать любую трассу.
Sub-Zero, Smoke и Noob Saibot, г. Одинцово, Московская обл.

Command & Conquer
Пароль COVERTOPS открывает секретные миссии.
Антон Ермолаев, г. Люберцы, Московская обл.

The Lost World
Все коды набираются на экране ввода паролей.
Выбор этапа:
□, ☒, ○, △, △, ☒, □, ○, △, ○, ☒, □ (Этот код надо ввести три раза подряд)
На необходимый уровень вы попадете с девятью жизнями и всеми спиралями ДНК.
Коды этапов
Compsognathus ☒, ☒, ○, △, □, ☒, □, ☒, ○, □, △, □
Человек-охотник: □, □, △, ○, ☒, □, □, □, □, ☒, ○, △
Velociraptor ☒, ☒, ○, △, □, ☒, □, ☒, □, □, △, ○
Ученый: □, □, △, ○, ☒, ☒, □, □, △, КРЕСТ, ○, △
Tyrannosaurus Rex ☒, ☒, ○, △, □, □, □, ☒, △, □, △, □
А это коды для входа в галереи с рисунками, посвященными героям игры.
Галерея Compsognathus □, □, △, ○, ☒, ○, △, ○, △, △, ☒, ☒
Галерея охотника ☒, ☒, ○, △, □, △, △, △, ☒, ○, □, ○
Галерея Velociraptor □, □, △, ○, ☒, ○, △, ○, ☒, △, ☒, △
Галерея T-Rex △, △, □, ☒, ○, □, ○, ☒, ☒, □, △, □
Галерея ученого △, △, □, ☒, ○, □, △, ☒, □, □, ○, ○
Агент Купер, ред.

Fantastic Four
Чтобы попасть в скрытое cheat-меню, зайдя в меню опций и установив курсор на "Training", нажмите вместе все четыре шифта (L1, L2, R1, R2).
Агент Купер, ред.

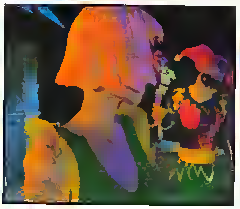
Rally Cross
Войдите в режим SEASON и вместо своего имени введите код
FAT TIRES — шины увеличиваются в размерах;
NO WHEELS — невидимые колеса;
WHEELS — одни колеса, а машин нет;
I'M A PRO — победа в чемпионате профессионалов.
Андрей, Резекненский р-н, Латвия

Oddworld: Abe's Oddyssey
Все коды вводятся на заставочном экране, с курсором, установленным на "Options".
Выбор этапа: зажав R1, наберите ↓, →, ←, →, □, ○, →, ←, ↑, →
Просмотр заставок игры: зажав R1, наберите ↑, ←, →, □, ○, △, □, →, ←, ↑, →
Агент Купер, ред.

Agile Warrior F-111X
Пароли уровней:
2 5433, 3 0007, 4 1213,
5 1224, 6 7154
Reptile и Killer, г. Москва

Blast Chamber
Неограниченное количество жизней. В главном меню первым джойстиком введите □, ←, □, →, ○, ↓, ○, ↑. Затем войдите в опцию GAMES и выберите Solo Survivor (режим одного игрока). Вернитесь в главное меню и начните игру. Теперь, если вас убьют, число жизней не уменьшится.
Игорь Черников, г. Москва

Re-loaded
Поставьте игру на паузу, зажмите на 10 секунд кнопки L1+L2. Этим вы зафиксируете на месте прямоугольный курсор (если курсор еще движется, подержите указанные кнопки подольше). После того, как курсор зафиксируется в верхнем положении, продолжал держать L1+L2, наберите одну из следующих комбинаций:
△, ←, ←, ←, ○, △, ↓ — пополнение вооружения,
↓, →, ←, △, →, ↓ — пополнение здоровья,
←, ↑, ☒, ○ — повышение мощности оружия,
←, △, ☒, →, ○, △, ↓ — переход на следующий уровень.
Дмитрий Коротченко, г. Вологда



Pandemonium!
Коды
HARDBODY — неуязвимость
CORONARY — 7 сердец
VITAMINS — 31 жизнь
BORNFREE — переход в любой мир
TWISTEYE — с помощью кнопок L1, R1 во время игры можно вращать задний план
CASHDASH — Бонус-уровень по окончании текущего уровня.
OTTOFIRE — новое оружие
TOMMYBOY — после окончания уровня игра в Pinball
ALMABHOL — открыты все уровни
Андрей, Резекненский р-н, Латвия

Warcraft II: The Dark Saga
В обычной игре в режиме паузы зайдите в меню "Enter Password" и введите любой из следующих кодов
NSCRN — открывает всю карту,
TSGDDYTD — неуязвимость,
GLTTRNG — 100 000 золотом, 5000 деревьев,
VLDZ — 5000 единиц нефти,
MKTS — ускорение времени стройки,
THRCNBNL — концовка игры.
Агент Купер, ред.

ХОЧЕШЬ — ВЕРЬ, ХОЧЕШЬ — ПРОВЕРЬ

The Adventures of Lomax
Пароли уровней:
3 □□□ △X□ ○△,
4 △○□ △○□ ○☒,
5 ☒○☒ △☒□ ○☒
Gamer Jim, г. Волгоград

Bubsy 3D
Секретный уровень — XLVLCHTMSB,
Премиальный раунд — XBNSCHTMMM,
99 жизней — XMUCHOLIFE,
Все части ракеты — XTOOROCKET,
Координаты PAWS SCREEN — XDBUGLOCNC,
Все секреты — XALLDBUGCR.
Reptile, г. Киров

Cyber Speed
В Password введите все буквы L и будете управлять механической коровой.
Reptile, г. Киров

Excalibur
Пароли к некоторым уровням:
2 △□☒○○△, 3 ○□☒○○△
Руслан Такахо, г. Майкоп

Hyper Formation Soccer
Две дополнительные команды. В главном меню зажмите R1, L1, →, △, затем одновременно нажмите △+☒
D.J. Фризовик, г. Москва

Raymon
Супер-код: 942KV3W9XD
Павел Коротков, г. Москва

Rebel Assault 2
Для выбора уровня сложности в экране паролей введите:
☒○☒○☒△ — легкий,
☒□△△☒△ — средний,
☒○□△☒△ — высокий
Максим Рубанович, г. Новокузнецк, Кемеровская обл.

Time Commando
Коды: EVXGPWNN — деревня,
ENQOEQHJ — пещера,
COMMANDO — ринг.
Alien 3, г. Таллин, Эстония

В иллюстрировании рубрики использованы рисунки следующих авторов:

Караваев Александр (г. Москва) – 2 рис., Логинов Виктор (г. Москва) – 3 рис., Солдатов Саша (г. Железнодорожный), Братчиков Андрей (г. Владивосток), Гуркин Павел (г. Москва), Jonny Kage (г. Москва), Нагорнов Олег (г. Раменское), Агафонов Михаил (г. Псков), Иванов Евгений (г. Ессентуки), Деев Михаил (г. Москва), Грачев Павел (г. Москва), Тюленев Алексей (г. Пенза), Онопко Сергей (г. Харьков, Украина), Горбунов Иван (г. Орск), Лапиков Иван (г. Москва)

greatdragon.ru

NON STOP! Играем без перерыва!

Перечень игр, опубликованных в номерах 33-35

(О) — описание, решение; (А) — анонс, новость; (НП) — публикация в рубрике «Нет проблем»; (арх) — из архива журнала; ред. – сотрудник редакции

Раздел 1. Игры для 8-битных приставок – Classic, Junior, Kenga, Bitman, Subor, Lifa

2010 год
(Street Fighter 2010 год)
№35 с 88 (НП) Максим Рубанович г Новокузнецк, Кемеровская обл

634 Sword (634 May)
№34 с 88 (НП) Роман Бокко, г Магадан-7

Addams Family Values
№34 с 88 (НП) Алексей Ходосуев г Москва

Addams Family 2 Values
№35 с 88 (НП) Кирилл Голиков, г Сергиев Посад, Московская обл

Batman Forever
№34 с 89 (НП) D S V, г Москва

Blaster Master
№33 с 89 (НП) Craze Wolf, г Калуга
№35 с 88 (НП) Артем Овсянников г Москва

The Blues Bros.
№34 с 88 (НП) Павел Ушков г Москва

Boogerman 2. The Final Adventure
№33 с 70 (О) Jason, ред.

Castlevania
№34 с 88 (НП) Craze Wolf, г Калуга

Chi-Dey Story
№34 с 88 (НП) Shark г Ростов на Дону

Cliffhanger
№33 с 88 (НП) Сергей Журавлев г Москва

Crocodile Sir
№35 с 89 (НП) Steel Rat, г Ростов-на Дону

Dead Fox (Mortal Arms)
№33 с 69 (О) (начало) V.I.P. г Воскресенск
№34 с 60 (О) (окончание) V.I.P. г Воскресенск

Dinoware
№33 с 88 (НП) Гарик, г Одинцово Московская обл

Dizzy
№34 с 88 (НП) Shark, г Ростов-на-Дону

Dracula
№35 с 64 (О) V.I.P., г Воскресенск, Московская обл

Dragon Buster 2
№34 с 88 (НП) Владимир Бакши, г Южно Курильск

Duck Tales 2
№35 с 88 (НП) Fatal Rain г Киров

Dunk Heroes
№35 с 88 (НП) Александр Разумнов г Хабаровск

Earth Worm Jim 2
№35 с 88 (НП) Кирилл Голиков, г Сергиев Посад, Московская обл

Earth Worm Jim 3
№33 с 72 (О) G Dragon ред

Fatal Fury Special
№35 с 70 (О) Александр Макаров ред

Ferrari
№33 с 88 (НП) Highlander, г Москва

Fire Fighter
№34 с 88 (НП) Константин Цепелев, г Москва

Godzilla
№35 с 89 (НП) Максим Романцов г Вологда

Guardian Legend
№33 с 88 (НП) Dr Gamer, пос Калининец, Нарофоминский р н, Московская обл

The Jetsons
№35 с 89 (НП) Артем Овсянников, г.Москва

Kiwi Kraze
№33 с 88 (НП) Евгений Никитин п Кузнечное Приозерский р-н, Ленинградская обл

Knight Rider
№33 с 88 (НП) Killer Instinct г Москва
№34 с 88 (НП) Killer Instinct г Москва

The Lion King (Super)
№33 с 88 (НП) Дмитрий Данченко г Ростов на Дону

№33 с 89 (НП) Alex S г Вологда

Lode Runner
№34 с 89 (НП) Денис Войток, г Курган

Max Warrior (Isolated Warrior)
№34 с 89 (НП) Павел Ярославцев г Москва

Mickey's Safari in Letterland
№35 с 88 (НП) Андрей Мосин г Пермь

Mortal Kombat V Pro
№34 с 88 (НП) Сергей Журавлев г Рязань

New Son Son (Son-Son 2)
№35 с 89 (НП) Super Combo Master, г Хадыженск, Апшеронский р н, Краснодарский край

Ninja Dragon Sword (Ninja Ryukenden)
№33 с 88 (НП) VR MAN г Калининград

Ninja Dragon Sword 3 (Ninja Ryukenden 3)
№34 с 89 (НП) Хаккер X г Киров

Operation Wolf
№35 с 88 (НП) Johnny Cage, г Сыктывкар

Pac-Mania (Pac Man 2)
№35 с 88 (НП) Screamer, г Москва

Paperboy
№34 с 88 (НП) Мародер, г Новосибирск

Pinocchio
№34 с 88 (НП) Богдан Нопенко г Пятигорск

Power Blade 3
№34 с 88 (НП) Серега Марков г Москва

Power Punch 2
№35 с 88 (НП) Артем Овсянников г Москва

Predator
№34 с 89 (НП) Sub-Dima и MK г Красногорск, Московская обл

Race America (American Race Cars)
№33 с 88 (НП) Killer Instinct, г Москва

Robocop
№33 с 88 (НП) Диметродон, г Москва

School Fight
№34 с 89 (НП) Роман Божко г Магадан-7

Sesame Street
№34 с 74 (О) Ber Cant ред.

Side Pocket
№33 с 88 (НП) Александр Семинченко, г Чита

The Simpsons. Bart vs Space Mutants
№34 с 88 (НП) Юрий Гуцев г Заозерск Мурманская обл

Soccer Fight 3
№35 с 89 (НП) Александр Разуванов, г Хабаровск

Somari
№33 с 89 (НП) Craze Wolf г Калуга
№34 с 88 (НП) Александр и Сергей Перепелкины, г Орел

Sun Soul
№34 с 86 (О) Александр Артеменко ред.

Super Donkey Kong
№34 с 76 (О) G Dragon ред.

Superman
№34 с 89 (НП) AJ Alex г Днепропетровск, Украина

Super Mario Bros. 3
№33 с 88 (НП) Диметродон г Москва

Super Spy Hunter
№34 с 89 (НП) Александр Семенченко, г Чита

Sword Master
№35 с 89 (НП) Евгений Фомин, г Междуреченск Кемеровская обл

Tale Spin (Red Pig)
№35 с 88 (НП) Video Lycha, г Москва

Tiny Toon
№35 с 88 (НП) Fatal Rain, г Киров

Tom & Jerry
№34 с 89 (НП) Денис Войток, г Курган

Toy Story
№35 с 74 (О) G Dragon ред.

Treasure Island Dizzy
№35 с 72 (О) Ber Cant, ред

Trojan
№34 с 64 (О) Александр Артеменко, ред.

X-Men
№33 с 89 (НП) Killer Instinct г Москва

Yo! Noid
№33 с 88 (НП) Ozzy Spitter г Москва

Zenec
№35 с 88 (НП) Олег Щербаков, г Киржач, Владимирская обл

Zen Intergalactic Ninja
№34 с 88 (НП) Сергей Терещенко, г Москва

Zombies Ate My Neighbours
№34 с 88 (НП) Сергей Осташев г Тула

Раздел 2. Игры для Megadrive 2, Pro 16-bit, Bitman-Super, Mega-Ken

Another World
№35 с 87 (НП) Scorpion г Елец

Arch-Rivals
№35 с 89 (НП) Alone Star г Киров

Asterix and the Power of Gods
№34 с 90 (НП) Александр Блехман, г Харьков Украина

Awesome Possum
№35 с 51 (О) Александр Артеменко ред.

Bad Omen
№33 с 89 (НП) Саша г Москва

Ballz
№34 с 90 (НП) Ted Grady г Москва

Barkley: Shut up and Jam! 2
№35 с 89 (НП) Максим Шереметьев г Ростов на-Дону

Beast Wrestler
№35 с 90 (НП) Группа "Чудовищных бойцов за мир в Сибири и на Крайнем Севере" г Хабаровск

Blockout
№33 с 54 (О) Агент Купер ред.
№35 с 87 (НП) Бовых Л и Сергей М , г Петрозаводск
№35 с 87 (НП) Леонид Лесков, г Удомля

Bloodshot
№34 с 42 (О) Ber Cant, ред
№35 с.35 (О) Ber Cant ред

Boogerman. A Pick and Flick Adventure
№33 с 89 (НП) Мортал Комбатов г Гурьевск, Калининградская обл
№33 с 90 (НП) Руслан Кравченко, г Олайне, Латвия
№34 с 90 (НП) Flash, г Санкт Петербург

Brutal
№33 с 89 (НП) Александр Миронов г Москва

Buster Douglas Boxing
№33 с 90 (НП) Masters Group г Каменногорск Ленинградская обл

Castlevania Bloodlines
№35 с 60 (О) Ber Cant ред
№35 с 87 (НП) Александр Гусев г Ивантеевка Московская обл
№35 с 87 (НП) Дима Еремин г Москва

Chakan: the Forever Man
№35 с 89 (НП) Макс, г Москва

College Slam
№33 с 90 (НП) Ber Cant, ред.
№34 с 90 (НП) Masters Group г Каменногорск Ленинградская обл

Crabballad
№33 с 90 (НП) Дмитрий Кравченко, г Владивосток

Crue Ball
№33 с 89 (НП) Владимир Терехов г Москва

Cutthroat Island
№34 с 91 (НП) Евгений Севостьянов, г Красноярск

Cyberball
№34 с 90 (НП) Masters Group г Каменногорск Ленинградская обл

Dave Robinson's Supreme Court
№33 с 90 (НП) Masters Group, г Каменногорск Ленинградская обл

Donald in Maui Mallard
№33 с 42 (О) Александр Артеменко, ред.
№34 с 89 (НП) Евгений Левченко г Москва
№34 с 91 (НП) Flash г Санкт Петербург

Dragon: the Bruce Lee Story
№34 с 91 (НП) Александр Болгаров г Ростов-на Дону

Dragon's Fury
№33 с 90 (НП) Strife и Evil President г Минск Беларусь
№34 с 90 (НП) Masters Group, г Каменногорск Ленинградская обл

Dr. Robotnic's Mean Bean Machine
№34 с 91 (НП) CD Maniac, г Люберцы

Earth Worm Jim
№33 с 86 (НП) Ber Cant, ред.
№34 с 91 (НП) Евгений Левченко г Москва

Earth Worm Jim 2
№33 с 86 (НП) Ber Cant ред.

El Viento
№33 с 89 (НП) Masters Group, г Каменногорск Ленинградская обл

E-SWAT
№35 с 90 (НП) Андрей Перкин, г Кемерово

Fire Shark
№34 с 89 (НП) Дмитрий Кравченко, г Владивосток

Flashback
№33 с 89 (НП) Masters Group г Каменногорск Ленинградская обл

Flicky
№33 с 89 (НП) Кирилл К , Женя З г Санкт Петербург

Gadget Twins
№34 с 90 (НП) Автор неизвестен Московская обл

Gain Ground
№33 с 89 (НП) Саша, г Москва

Gargoyles
№34 с 90 (НП) Demon Tornado г Вологда

Gauntlet 4
№35 с 44 (О) Ber Cant ред.

General Chaos
№33 с 89 (НП) Владимир Терехов, г Москва

Granada
№34 с 90 (НП) Александр Воронин г Москва

Green Dog
№33 с 89 (НП) Александр Вдовин г Москва

Gunship
№34 с 91 (НП) Александр Воронин г Москва

Hellfire
№35 с 89 (НП) Владимир Терехов г Москва

Herzog Zwei
№34 с 90 (НП) Владимир Верхотуров г Москва

Immortal
№34 с 90 (НП) Владимир Терехов г Москва

Indy Car Nigel Mansell
№33 с 90 (НП) Владимир Терехов г Москва

James Pond
№35 с 90 (НП) Владимир Марченко г Минск Беларусь

Jennifer Capriati Tennis
№33 с 90 (НП) Дмитрий Кравченко г Владивосток

Judge Dredd
№34 с 90 (НП) Владимир Верхотуров, г Москва

Lightening Force
№34 с 90 (НП) Автор не известен

Madden NFL'95
№34 с 91 (НП) Андрей Дмитриев, г Люберцы Московская обл
№35 с 90 (НП) Sub, г Новосибирск

Mario Lemieux Hockey
№34 с 90 (НП) Андрей Бжицких г.Северск

Mazin Saga: Mutant Fighter
№35 с 90 (НП) Golovin-Zero, г Подольск

McDonald's Treasure Land Adventure
№33 с 90 (НП) Андрей Пецко, г Ступино, Московская обл

Mercs
№33 с 90 (НП) Кирилл К , Женя З , г Санкт-Петербург

Michael Jackson's Moonwalker
№35 с 90 (НП) Masters Group г Каменногорск Выборгский р н Ленинградская обл

Mickey Mania
№34 с 91 (НП) Марианна А., г Уфа

MIG-29
№34 с 91 (НП) D S V г Москва

Muhammad Ali Heavy Weight Boxing
№35 с 90 (НП) Masters Group, г Каменногорск Выборгский р н Ленинградская обл

Musha
№34 с 90 (НП) Smoke г Тосно, Ленинградская обл

NBA JAM
№33 с 89 (НП) Smoke, г Тосно, Ленинградская обл

NBA JAM Tournament Edition
№35 с 90 (НП) Smoke г Тосно Ленинградская обл

NHL'97
№33 с 90 (НП) Димон Ман, г Москва

Normy's
№34 с 90 (НП) Роман Мишин г Москва

Pac-Man 2. The New Adventures
№33 с 90 (НП) Андрей Дмитриев, г Люберцы, Московская обл
№34 с 89 (НП) Александр Минашкин, г Москва
№35 с 90 (НП) Андрей Дмитриев, г Люберцы Московская обл

Phantasy Star 4
№33 с 34 (О) Polymorph Sauronovich ред.

Pinocchio
№33 с 51 (О) Александр Артеменко ред

Pitfall
№34 с 89 (НП) А. Цирипис, г Рига Латвия

Populous
№33 с 89 (НП) Денис Замков г Москва

Populous-II: Two Tribes
№35 с 87 (НП) Андертейкер, г Томск
№35 с 87 (НП) Alex M. г Москва
№35 с 87 (НП) Kabal и Stryker г Владивосток

Radical Rex
№34 с 89 (НП) Александр Савельев г Екатеринбург

Red Zone
№33 с 89 (НП) Просто Андрюха г Красногорск, Московская обл
№35 с 38 (О) Ber Cant, ред.
№35 с 89 (НП) Просто Андрюха г Красногорск Московская обл

Revolution X
№34 с 91 (НП) Владимир Легкоступ, г Туапсе

Road Rash 3
№33 с 90 (НП) Alex M. г Москва

Rock'n'Roll Racing
№33 с 90 (НП) Сергей Лимонов г Якутск
№35 с 90 (НП) Сергей Лимонов г Якутск

Rolling Thunder 3
№33 с 89 (НП) Димон Ман, г Москва

Sailormoon
№33 с 39 (О) Polymorph Sauronovich ред.

Shove It!
№34 с 90 (НП) Владимир Верхотуров г Москва

Side Pocket
№33 с 40 (О) Просто Серега, ред.

Snakes Rattle'n'Roll
№35 с 87 (НП) D S V., г Москва

Sonic 3D Blast
№33 с 90 (НП) Jason ред.

Sonic Spinball
№34 с 91 (НП) Евгений Пуров г Сыктывкар

Speedball 2
№34 с 40 (О) Lord Hantr ред.

Syndicate
№33 с 90 (НП) Сергей Трошкин г Екатеринбург
№35 с 90 (НП) Sub, г Новосибирск

Target Earth
№34 с 91 (НП) Кирилл К и Женя З , г Санкт Петербург

Theme Park
№35 с 87 (НП) Александр Блехман г Харьков, Украина
№35 с 87 (НП) Курилка Смоук г Лыткарино Московская обл
№35 с 87 (НП) Минер г Реутов Московская обл

Time Killers
№34 с 52 (О) ERS, ред.

Tin Tin in Tibet
№34 с 36 (О) Александр Артеменко ред.

Top Gear 2
№34 с 90 (НП) Masters Group г Каменногорск Ленинградская обл

Urban Strike
№34 с 89 (НП) Bartka г Москва

Valis
№34 с 90 (НП) Автор неизвестен г Новосибирск

Vectorman
№33 с 89 (НП) Константин Илюшенко Денис Ларинин г Пермь
№34 с 90 (НП) T J Dron г Волгоград
№35 с 90 (НП) Константин Илюшенко Данил Ларинин г Пермь

Virtua Fighter 2
№34 с 55 (О) Александр Макаров Артем Сафарбеков, ред.
№34 с 90 (НП) Jason, ред.

Warlock
№35 с 54 (О) Александр Артеменко ред

Warriors of Rome
№34 с 90 (НП) Дмитрий Полунин г Москва

Where in the World Is Carmen Sandiego?
№35 с 90 (НП) Павел Алексанов, г Томск

Zool
№33 с 89 (НП) Роман Верник г Краснокаменск, Читинская обл.
№35 с 89 (НП) Михаил Сарин г Москва

Zoop
№33 с 55 (О) Агент Купер ред

greatdragon.ru

Раздел 3. Игры для Super Nintendo™

Addams Family Values
№35 с 32 (О) Ultimate Gamer, г Пермь

Alien 3
№33 с 91 (НП) Макс г Щелково 13 Московская обл

Battletech
№35 с.91 (НП) Сергей Свиридов г Томск

Biker Mice From Mars
№35 с.91 (НП) Undead Boy, г Петропавловск Камчатский

The Blues Brothers
№34 с 92 (НП) Go Funk, г Одинцово Московская обл

Donkey Kong 2 Diddy's Kong Quest
№34 с 92 (НП) Hallspont, г Москва

Donkey Kong Country 3 Dixie Kong Double Trouble
№33 с 91 (НП) Jason, ред.

Doom
№34 с 32 (О) Агент Купер ред

Earth Worm Jim
№33 с 86 (НП) Elef Cant, ред

Earth Worm Jim 2
№33 с 86 (НП) Elef Cant, ред.

Exo Squard
№35 с 91 (НП) Big Man, г Москва

Fatal Fury Special
№34 с 28 (О) Александр Макаров, Артем Сафарбеков ред.

F-Zero
№35 с 91 (НП) Евгений Круглак г Киев Украина

Ignition Factor
№33 с 91 (НП) Андрей Дмитриев г Люберцы Московская обл

Indiana Jones' Greatest Adventures
№34 с 92 (НП) Игорь Волков г Москва
№35 с 29 (О) Агент Купер ред.

Judge Dredd
№33 с 91 (НП) BIG г Красноярск
№35 с 91 (НП) Masters Group, г Каменногорск Выборгский р-н Ленинградская обл

Karnov
№34 с 92 (НП) Cyberdemon, г Москва

Killer Instinct
№33 с 24 (О) Просто Серега ред

Madden NFL'95
№34 с 92 (НП) Андрей Дмитриев, г Люберцы Московская обл

Mortal Kombat 2
№35 с 26 (О) Агент Купер ред.

Network Q Rally
№35 с 91 (НП) Димон Ман, г Москва

NHL'97
№33 с 91 (НП) Димон Ман г Москва

On the Ball
№35 с 91 (НП) Анна Свитко, г Краснодар

Pipe Dream
№35 с 91 (НП) Денис Макаров г.Москва

Pop'n Twin Bee
№34 с 92 (НП) Дмитрий Сударушкин г Москва

Power Movers
№34 с 92 (НП) Кирилл К. и Женя 3, г Санкт-Петербург

Radical Rex
№35 с 91 (НП) Dragon-fan, г Санкт Петербург

Robocop vs the Terminator
№33 с 91 (НП) Диметродон г Москва

Sailor Moon R
№34 с 24 (О) Lord Hanta ред

Sonic the Hedgehog
№33 с 29 (О) Lord Hanta ред.

Sparkster
№34 с 92 (НП) Александр Падалка г Москва

Street Racer
№34 с 92 (НП) Шао Кан г Москва

Stunt Race FX
№33 с 91 (НП) Евгений Шемерыкин г Москва

Super Metroid
№35 с 91 (НП) Юрий Полуэктов г Железнодорожный Московская обл

Super Probotector Alien Rebels
№35 с 91 (НП) X Men г Зеленоград

Water World
№33 с 91 (НП) Alex, г Москва
№34 с 92 (НП) G Funk г Одинцово, Московская обл
№35 с 91 (НП) Ренат Садардинов, г Воркута

Weaponlord
№35 с 91 (НП) G Funk г Одинцово, Московская обл

Wiz'n'Liz
№35 с 91 (НП) Cyberdimon, г Москва

Yoshi's Island
№33 с 91 (НП) Red Fox г Москва

Zelda 3
№34 с 92 (НП) Go Funk г Одинцово Московская обл

Zero the Kamikaze Squirrel
№33 с 91 (НП) AcE г Москва
№34 с 92 (НП) Илья Сальников г Ростов-на-Дону

Раздел 4. Игры для Sony PlayStation

Ace Combat 2
№34 с 21 (О) Duck Wader ред.

Agile Warrior F-111X
№34 с 92 (НП) Андрей Бессмертных г Одинцово Московская обл
№35 с 92 (НП) Reptile и Killer г Москва

Battle Arena Toshinden 3
№33 с 19 (О) Агент Купер, ред.

Battlestations
№33 с 21 (А) Агент Купер Jason ред

Blast Chamber
№34 с 92 (НП) Леха г Волгоград

Bogey Dead 6
№34 с 92 (НП) Роман Соломасов г Климовск, Московская обл

Brahma Force
№34 с 8 (А) Агент Купер, ред.

Broken Helix
№34 с 16 (О) Evil Rage ред.

Bushido Blade
№33 с 12 (О) Александр Макаров Артем Сафарбеков ред

Command & Conquer
№33 с 8 (О) Агент Купер ред
№34 с 92 (НП) Диметродон, г Москва

Dekar '97
№34 с.9 (А) Агент Купер ред

Dark Forces
№33 с 92 (НП) Агент Купер ред.
№35 с 92 (НП) M Bison г Волгоград

Dracula X Nocturne In the Moonlight
№33 с 20 (А) Агент Купер Jason ред

Fatal Fury Real Bout
№34 с 8 (А) Александр Макаров Артем Сафарбеков ред

Final Fantasy VII
№35 с 25 (О) Lord Hanta ред.

Final Fantasy Tactics
№34 с.20 (О) Lord Hanta ред

Fist of the North Star
№35 с 9 (А) Агент Купер, ред

Gamera 2000
№34 с 8 (А) Агент Купер ред.

Ghost in the Shell
№35 с 10 (О) Агент Купер, ред.

Gundam 0079 The War For Earth
№34 с 12 (О) Evil Rage, ред

Gundam The Battle Master
№34 с.13 (О) Lord Hanta, ред.

Hard Rock Cab
№33 с 21 (А) Агент Купер Jason ред

The Hive
№34 с 92 (НП) Роман Соломасов г Климовск Московская обл

Jamping Flash
№34 с 92 (НП) Вячеслав Плотников г Северск

The King of Fighters 96
№34 с 8 (А) Александр Макаров Артем Сафарбеков ред.

Lethal Enforcers I-II
№35 с 8 (А) Агент Купер ред.

Loaded
№35 с 92 (НП) Алексей Корухов, г Москва

The Lost World
№35 с 8 (А) Агент Купер ред.

Mechwarrior 2
№34 с 9 (А) Агент Купер ред.

Metal Slug
№35 с 13 (О) Evil Rage, ред

The Need for Speed II
№33 с 21 (А) Агент Купер, Jason, ред
№34 с 92 (НП) Басан Куюкинов г Элиста Калмыкия
№35 с 92 (НП) Jason, ред

NHL'97
№33 с 20 (А) Агент Купер Jason ред

Norse by Norsewest
№35 с 17 (О) Jason, ред
№35 с 92 (НП) Jason ред.

Overblood
№34 с.8 (А) Агент Купер, ред.

Pandemonium!
№33 с 11 (О) Duck Wader ред.

Perfect Weapon
№33 с 92 (НП) Агент Купер, ред.

Porsche Challenge
№35 с 19 (О) Evil Rage ред

Power Slave
№33 с.21 (А) Агент Купер, Jason ред.

Project Overkill
№34 с 92 (НП) Александр Васильев г Иркутск

Rage Racer
№33 с 14 (О) Агент Купер ред

Rally Cross
№33 с 20 (А) Агент Купер Jason ред
№35 с 92 (НП) Руслан Такахо г Майкоп

Ranma 1/2 Renessainse
№35 с 9 (А) Агент Купер ред

Rebel Assault II: The Hidden Empire
№33 с 92 (НП) Агент Купер ред.

Resident Evil Directors Cut
№35 с 18 (О) Evil Rage ред.

Road Rash
№35 с 92 (НП) Alien 3, г Таллин Эстония

Samurai Spirits RPG
№35 с.8 (А) Александр Макаров ред

Sengoku Musou/ Dynasty Warriors
№35 с 9 (А) Агент Купер ред

Sentient
№34 с 9 (А) Агент Купер ред

Soul Edge (Soul Blade)
№33 с 15 (О) Jason ред.
№33 с 92 (НП) Jason ред.

Soviet Strike
№33 с 92 (НП) Агент Купер, ред
№34 с 92 (НП) M Bison г Волгоград

Spider
№34 с 19 (О) Jason ред
№35 с 92 (НП) Jason, ред.

Street Fighter Ex Plus Alpha
№35 с 20 (О) Александр Макаров ред.

Swagman
№35 с 12 (О) Jason ред.

Syndicate Wars
№35 с 16 (О) Агент Купер ред.

Tigershark
№35 с 92 (НП) Jason ред.

Time Commando
№34 с 92 (НП) Роман Соломасов, г Климовск, Московская обл

Time Gal
№34 с 14 (О) Агент Купер ред.

Tobal 2
№34 с.9 (А) Агент Купер ред.
№35 с 92 (НП) Jason ред.

Tomb Raider
№35 с 92 (НП) Максим Рубанович г Новокузнецк

Triple Play 98
№35 с 9 (А) Агент Купер, ред

Twisted Metal 2
№33 с 92 (НП) Jason, ред.
№33 с 92 (НП) Jason ред

Vandal-Hearts
№33 с 18 (О) Агент Купер, ред.
№33 с 91 (НП) Jason ред

Warcraft
№35 с 14 (О) Jason, ред

War Gods
№35 с 24 (О) Агент Купер ред

Warhammer Shadow of the Horned Rat
№33 с 10 (О) Duck Wader ред

Wild Arms
№34 с 92 (НП) Просто Серега ред.

Wing Commander IV
№34 с 10 (О) Агент Купер ред.

WWF In Your House
№34 с 9 (А) Агент Купер, ред.

Раздел 5. Тамагочи

Малыш Кидди
№35 с 92 (НП) Александр Поляков г Москва
№35 с 92 (НП) Александр Поляков г Москва
№35 с 92 (НП) Александр Поляков г Москва
№35 с 92 (НП) Дмитрий Суматохин г Москва

Цыплейок Чик
№35 с 92 (НП) Александр Поляков, г Москва
№35 с 92 (НП) Александр Поляков г Москва

Раздел 6. Игры для разных компьютеров

Mortal Kombat 4 (игральные автоматы)
№34 с 1 (А) Агент Купер, ред
№35 с 1 (О) Агент Купер ред

Великий Дракон – почтой!

Без предварительной оплаты!
Цена, включая стоимость пересылки,
17 тыс. рублей за номер.
Оплата по получении журнала на почте.
Высылаем по почте номера с 21 по 35 (кроме 22 и 25),
и приложение к журналу "Крутой Геймер".
Заказы направляйте (лучше на открытках) по адресу:
117454, Москва, а/я 21
На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой".
Можно сделать заказ по тел.(095) 209-93-47

Напоминаем, что в "Великом Драконе" №33 опубликован перечень ВСЕХ ИГР, опубликованных в №№ 21-32.

Прием рекламы по тел. 209-93-47

Стандартный блок рекламы 3х5 см стоит 300тыс руб.

МИККИ *предлагает магазин*

DOOM ВЕЛИКИЙ для SNES

и другие **ВИДЕОИГРЫ** для всех типов приставок

Тел 158-6511

КАРТРИДЖИ

НА МИТИНСКОМ РАДИОРЫНКЕ!

(проезд м "Тушинская", далее авт 2 до "Радиорынка")

место i29

игры для Super Nintendo, Мегадрайва, Gameboy, 8-битных приставок

– торговля оптом и в розницу –

– продажа приставок и аксессуаров –

место E4

игры для SNES, Мегадрайва, PlayStation

– продажа, обмен, покупка –

НИЗКИЕ ЦЕНЫ, ШИРОКИЙ ВЫБОР

Игровые приставки

SEGA, Panasonic 3DO, SEGA CD, Sony Play Station, картриджи, диски, а также диски к IBM PC

только ОРИГИНАЛЬНЫЕ только в компании

Бука *Тел. 111-51-56*

Адрес: Каширское ш., д.1, корп.2

м.Кузьминки рынок "Афганец" место №56

Большой выбор новейших, а также уже ставших классикой, картриджей для Dendy, MegaDrive, SNES и дисков для PSX!

У продавца всегда можно получить советы и рекомендации по прохождению игр

Автор Alien 3, г.Таллин, Эстония

Все ответы на английском языке. "*" – пробел между словами

КРОССВОРД

кроссворд повышенной сложности

Ответы на кроссворд из №35

(автор Ворон, г Москва)

1 COW
2 WORM
3 MAGIC
4 CYBORG
5 GENERAL
6 LEONARDO
7 OPERATION
8 NECK THROW
9 WILD GUNMAN
10 NORTHERN KEN
11 NEW JUNK CITY
12 YELLOW RANGER

Чтобы облегчить решение этого кроссворда, в конце вопросов в скобках указаны номера журналов «Великий Дракон», в которых вы можете найти ответы

1. Второе название игры «Rave War» (№29) **2.** Последний босс файтинга «Night Warriors» **3.** Как сделать fatality Кабалом в МК3 на сеговском 6-кнопочном джойстике? (№22) **4.** Имя последнего босса в игре «Final Fight 3» (№30) **5.** Второе слово названия игры, которая в русском переводе называется «Светобор» (№27) **6.** Одна из фирм — производителей 3DO **7.** Имя одной из мышей-рокеров (№30) **8.** Лужа кислоты с головой (№30) **9.** Аркадный оригинал 8-битной игры «Getaway» **10.** Другое название игры «Super Contra 6» **11.** Аркадное продолжение игры «Operation Wolf» **12.** «Bram Stoker's ...» (третье слово названия) **13.** Первая часть игры «Sonic Wings III» **14.** Фирма — разработчик игры «Michael Jordan: Chaos in the Windy City» на Супер Нинтендо **15.** Очень не долго прожившая 64-битная приставка фирмы Atari **16.** Новая игра по «Звездным войнам» на Nintendo 64 (№28) **17.** Шахматная игра на Супер Нинтендо (№18/1) **18.** Самая известная игра с «видом из глаз» (№34) **19.** Прототип игры «Red Pig», где главную роль исполняет медведь (№8) **20.** Первое слово аббревиатур SCEA, SCEE **21.** Название игры, ставшей прародительницей серии «Street Fighter» (№32) **22.** Персонаж МК3, исключенный из сеговской и снесовской версий UMK3 (№30) **23.** Персонаж «Double Dragon 5» (№32) **24.** Вторая часть названия игры «Populous II» (№32) **25.** Персонаж МК, присутствующий во всех частях этой игры (даже, если верить Агенту Куперу, в МК4) (№35)

ВНИМАНИЮ РАЗРАБОТЧИКОВ И ПОСТАВЩИКОВ ИГР И ИГРУШЕК,

а также иных товаров детского и молодежного спроса!

Если Вы хотите, чтобы информация о Вашей продукции попала на страницы журнала «Великий Дракон», звоните по тел. 209-93-47.

СПИСОК МАГАЗИНОВ,

торгующих играми и приставками

«Бука», тел.111-5156
"Делиим", у м.Тульская, канцелярия "Видеоигры"
«Интерпоммерс», Центр. «Детский Мир» 1 эт. 5 лестница
г.Коврое, ул.Грибоедова, магазин Универсам 2 этаж
г.Конрон, проспект Мира, магазин «Детский мир»
Маг.«Меркурий», пр.Сакунова
Маг.«МИККИ», Волоколамское шоссе, д.1Б. Тел.158-6511
«Сервис Центр Техника», г.Рамелское, ул.Михалевича, 18а
«Теклостир Ltd», тел. 237-6414
«ТКС» б-р Яна Райниса, д.13, 2-й этаж. Тел.493-82-44
«Форвард-1», Братеево, Паромная, 7, маг.«Тамара»
«Элси-Центр», тел.952-0218

greatdragon.ru

ВНИМАНИЮ УЧАСТНИКОВ КОНКУРСА НА ЛУЧШИЙ СЮЖЕТ (СЦЕНАРИЙ) «ИГРЫ ПО ОСНОВАМ БЕЗОПАСНОСТИ ЖИЗНЕДЕЯТЕЛЬНОСТИ»

ПРИ ОБЪЯВЛЕНИИ КОНКУРСА В УЧЕБНИКАХ ПО «ОВЖ» ДЛЯ 10 КЛАССА (стр.383) И 11 КЛАССА (стр.319) ДОПУЩЕНА ОШИБКА В АДРЕСЕ,

ПО КОТОРОМУ СЛЕДУЕТ НАПРАВЛЯТЬ СЮЖЕТЫ (СЦЕНАРИИ). НО В РАЗМЕРЕ ПРИЗОВОГО ФОНДА (5 МИЛЛИОНОВ РУБ) ОШИВКИ НЕТ!

А ПОТОМУ ПИШИТЕ НА НАШ ПРЕЖНИЙ АДРЕС: 117454 МОСКВА А/Я 21. НА КОНВЕРТЕ НАДПИШИТЕ: «КОНКУРС «ЛУЧШАЯ ИГРА».

Справки по тел. 209-93-47

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА "ВЕЛИКИЙ ДРАКОН"

СПАСИБО

Редакция благодарит читателей, чьи письма помогли в работе над номером: Владимира Федорова из города Кунгур Пермской области, Павла Рудометкина из Ельца Липецкой области, москвича Бараку, G-Funk'a, г.Одинцово Московской области.

Особая благодарность D&K из Санкт-Петербурга за ценный подарок, который они сделали редакции.

117454 а/я 21

Я не буду говорить о достоинствах вашего журнала, все и так знают что если любой человек, играющий на любой приставке, ни разу не читал "Великий Дракон", он потерял больше, чем если бы он, имея "Супер Нинтендо", ни разу не сыграл в "Данки Конга"

Евгений Пуров, г Сыктывкар

117454 а/я 21

У вас классный коллектив не менее классное издание да и вообще... Думаю не надо писать целую поэму о том, какой у вас ништяцкий журнал -- об этом уже все давно знают К сожалению, "Великий Дракон" приходит к нам во Владивосток с двухмесячным опозданием...

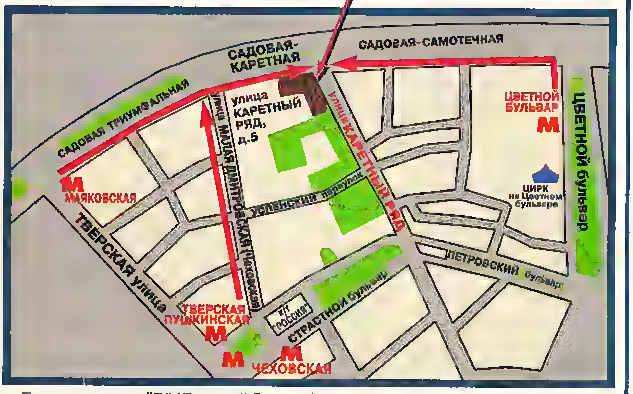
Terminator, г.Владивосток

ЖУРНАЛ "D" (Великий Дракон) ПО САМЫМ НИЗКИМ ЦЕНАМ В МАГАЗИНЕ ПО АДРЕСУ:

Москва, улица КАРЕТНЫЙ РЯД, д.5

Продажа в розницу и мелким оптом.

Телефон для оптовых покупателей: ***(095) 209-93-47***



Также журналы "D" (Великий Дракон) вы можете приобрести по адресу *Москва, Издательство АСТ,* ***Звездный бульвар, 21, магазин на 1-ом этаже*** *или* ***6 этаж, комната 7*** *и в фирменных магазинах издательства АСТ в Москве* ***ул. Арбат, 12*** ***ул.Татарская, 14***

Великий Дракон представляет: журнал «D»

боевики – фантастика – приключения в играх, обучающие игры, комиксы, детские рисунки и иные материалы детского и юношеского творчества

Учредитель ООО "КАМОТО"

Генеральный директор *Леонид Потапов*
Управляющий делами *Наталья Бантле*
Главный редактор *Валерий Поляков*
Главный художник *Зоя Жарикова*
Зам. главного редактора *Вадим Захарьин*

Авторский коллектив редакции

Максим Алаев — *Александр Макаров*
Марат Асанов — *Иван Отчик*
Александр Артеменко — *Алексей Пожарский*
Виктор Базанов — *Кирилл Рагге*
Павел Барыкин — *Артем Сафарбеков*
Николай Виноградов — *Павел Соболев*
Роман Еремин — *Сергей Спирин*
Роман Ерохин — *Владимир Суслов*
Александр Казанцев — *Илья Фабричников*
Валерий Корнеев

Великий Дракон — почтой!

Оплата при получении на почте.

Цена, включая стоимость пересылки, 17 тыс. рублей за номер.

Высылаем по почте номера с 21 по 35 (кроме 22,25)

Заказы направляйте по адресу.
117454, Москва, а/я 21
(лучше – на открытке)
На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой"

Можно сделать заказ по тел.(095) 209-93-47

Компьютерная верстка "КАМОТО"
Зав. компьютерным бюро *Алексей Филатов*

ОТДЕЛ РЕКЛАМЫ.
тел (095) 209-93-47

Адрес редакции: *117454 Москва а/я 21*

Журнал "D" зарегистрирован Комитетом Российской Федерации по печати регистрационный № 014925

Редакция не несет ответственности за достоверность рекламных материалов, правильность указанных в рекламах адресов и телефонов

В подготовке номера использовались лицензионные шрифты фирмы "Параграф"

Первый в России периодический журнал по видеоиграм "Видео-Асс Dendy" был учрежден в 1993 году "Издательским домом "Видео-Асс" Главный редактор "Видео-Асс" Владимир Борев

Журнал «D» 36

Формат 60x90/8, печать офсетная

Макет номера, цветоделение «КАМОТО» Россия
Печать Финляндия
Изготовление фотоформ Россия

Великий Дракон®
зарегистрированный товарный знак, принадлежащий ООО "КАМОТО"

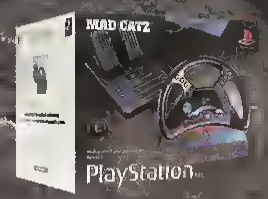
© «КАМОТО»
greatdragon.ru

АНАЛОГО-ЦИФРОВОЙ

РУЛЬ С ПЕДАЛЯМИ УПРАВЛЕНИЯ

для

PlayStation™



- *Простота подключения*
- *Совместимость со всеми играми PlayStation*
- *Запатентованный импульсно-цифровой режим*
- *Возможность поворота на 270*
- *2-позиционный рычаг переключения направлений движения*

Официальный распространитель в России – компания **СИМБА'С**

тел. (095) 212-38-01, 122-00-70, 288-22-74

Цена 330 тыс. руб.

Designed & Manufactured by

MAD CATZ

430 Raleigh Avenue El Cajon, CA 92020
Tel 619.440.1618 Fax 619.440.7635
Sales Inquiries: sales@madcatz.com
Tech Support: tech@madcatz.com
www.madcatz.com

greatdragon.ru

Великий Дракон — почтой!

Без предварительной оплаты!
Цена, включая стоимость пересылки,
17 тыс. рублей за номер.
Оплата по получении журнала на почте.
Высылаем по почте номера с 21 по 35 (кроме 22 и 25),
и приложение к журналу "Крутой Геймер".
Заказы направляйте (лучше на открытках)
по адресу: **117454, Москва, а/я 21**
На открытке или конверте сделайте пометку "Дракон-почтой".

Можно сделать заказ по телефону

Заказы принимаются по телефону: (095) 209-93-47

(095) 209-93-47

СКОРО В ПРОДАЖЕ!
«Крутой Геймер» №7
Заказы принимаются уже сейчас.
Оплата по получении.